CIVILIZATION III БЛИЦКРИГ

СТРАТЕГИЧЕСКИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ И ВИДЕ

23(104) декабрь 2001

PC • PSone • PS2 • Dreamcast • Cube • Xbox • GBA

СТРАНА ИГР



EMPIRE EARTH

история цивилизации написана кровью

ЕВРОПА II

самая исторически достоверная игра вс времен и народо

КАЗАКИ: ПОСЛЕДНИЙ ДОВОД КОРОЛЕЙ

когда все мирные аргу нты исчерпаны...

ИГРЫ:
Outcast II: The Lost Paradise,
MechWarrior IV: Black Knight,
Warlords Battlecry 2,
Soul Calibur 2,
Siege of Avalon,
Aliens vs Predator 2,
«Затерянный Мир 3»,
Syphon Filter 3,
Silent Hill 2

ПРОХОЖДЕНИЯ:
MechWarrior IV: Black Knight,
Civilization III

ПОСТЕРЫ:
Empire Earth,
"Джей и молчаливый Боб наносят ответный удар"

ТУПИЧОК ГОБЛИНА

Возвращение самого известного старшего оперуполномоченного

(game)land
www.gameland.ru
ISSN 1609-1035
9 771609 103003 23>


Товар сертифицирован. Intel, Intel Inside Logo и Pentium являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Intel Corporation или ее отделений в США и других странах.
intel inside pentium 4
Компьютеры ЭКСИМЕР™-Home:
сможешь оторваться?
Компьютеры ЭКСИМЕР™-Home на базе процессоров Intel® Pentium® 4 предоставляют пользователям повышенную производительность для самых современных приложений. Скорость процессора Intel® Pentium® 4 позволят Вам полностью погрузиться в захватывающий мир трехмерных компьютерных игр. Вы без труда сможете просматривать, создавать, монтировать и публиковать собственные видеофильмы. Быстродействие и мощность процессора обеспечивают быструю перекодировку и плавное воспроизведение звука в формате MP3.
ЭКСИМЕР™-Home - современные технологии для современных людей. Вы можете все.
Единая информационная служба: (095) 742-3614.
Дистрибутор компьютерной техники ЭКСИМЕР™ - компания Инлайн: г.Москва, тел. (095) (095)941-6161, 742-6436
Розничные продажи в Москве: М.ВИДЕО (095) 777-777-5; Техносила (095) 777-8-777; Электрический Мир (095) 745-8888
Продажи в Интернет: http://www.dostavka.ru; http://www.megashop.ru
Корпоративные продажи и региональные дилеры (*-работает сервис-центр):
г.Москва Инел-М: (095) 485-5955, 485-5963
Инел-Дата: (095) 725-8585
Прайм Инжиниринг: (095) 725-4432/33
Салоны.Сети.Сервис.Три С: (095)932-8433
г.Благовещенск ALT: (4162) 445256
г.Воронеж Школа-Инфо: (0732) 588880
г.Королев Ньюлайн*: (095) 513-1362, 513-1363
г.Кострома Информ Плюс*: (0942) 517254, 317654
г.Котлас Лазурь: (81837) 32531, 32331
г.Красноярск Антарес*: (3912) 231515,239821
г.Мурманск NetSL: (8152) 458988
г.Нижневартовск Мультикомпсервис: (3466) 149804
г.Рязань Копланд*: (0912) 761779, 282303
г.Ставрополь Профи-М*: (8652) 944091
г.Тула Кибернетика*: (0872) 431863, 318851
г.Уфа Бит (3472) 741041, 230763
г.Якутск Терминал Компани: (4112) 445030
excimer
http://www.excimer.net
информационная служба:
(095) 742-3614

ИЗДАНИЯ

"Мобильные Компьютеры"
Мобильные компьютеры, коммуникаторы, смартфоны, ноутбуки, мобильная связь, цифровое фото. Тестирование и рекомендации.
www.mconline.ru

"Хакер"
Взлом, интернет, компьютеры, новости и железо.
www.xakep.ru

"Страна Игр"
Игры для PC, Sony PlayStation, Sony PlayStation2, Nintendo GameCube, Sega Dreamcast, GameBoy Advance, Онлайновые игры, компьютерное железо. Свежие новости, лучшие обзоры. Советы и тактика прохождения.
www.gameland.ru

"СпецХакер"
Толстый, ежемесячный, тематический, развлекательный журнал.
www.xakep.ru

"PlayStation"
Sony PlayStation, Sony PlayStation2. Новости, лучшие обзоры и тематические статьи. Коды, советы и прохождения лучших игр.
www.gameland.ru











ИНТЕРНЕТ ПРОЕКТЫ

e-shop

Интернет-магазин
компьютеров, видео игр и DVD
www.e-shop.ru

"МодернАрт"
Магазин-галерея современного искусства
www.modernart.ru

СДЕЛАНО В (game)land
www.gameland.ru

В НОМЕРЕ

23(104) декабрь 2001
WWW.GAMELAND.RU

NEWS

SPECIAL

THE 1st WORLD CYBER GA

ХИТ?

PREVIEW

REVIEW



ONLINE



ТАКТИКА

КОДЫ, ПИСЬМА

ПОСТЕРЫ

В ЖУРНАЛЕ С CD ДВА ПОСТЕРА: EMPIRE EARTH И МДМ-КИНО. ФОРМАТ А2.



КИБЕРСПОРТ



СПИСОК ИГР



content



EDITORIAL

Военная тематика не желает покидать наш журнал. Однако после войн будущего, которым был посвящен последний номер, мы решили обратиться к войнам прошлого, благо тема это исключительно благодатная. Самыми яркими представителями данной категории стали Civilization III и Empire Earth. У нас был великий соблазн столкнуть два проекта лбами, но, как следует познакомившись с ними, мы решили этого не делать. Разные стили, разные акценты, разные идеологии. Сравнение вылилось бы в извечный диспут о том, кто все-таки сильнее — слон или кит...

Хорошей подпиткой для темы стали еще две исторические стратегии – «Европа II» и «Казаки: Последний Довод Королей». Первая претендует на потрясающую историческую достоверность и вдумчивость, а вторая - на масштабность и зрелищность. И обе претендуют вполне обоснованно.

Последняя большая новость — возвращение на страницы журнала самого популярного старшего оперуполномоченного, сиречь Гоблина. В первом «Тупичке» Гоблин поделится с вами впечатлениями о прошедшем Чемпионате World Cyber Games. Чтобы сделать тему еще более острой, мы добавили отчеты о WCG нашего спецкора и главного судьи Чемпионата. Сколько людей, столько и мнений. Кстати, это касается и Civilization III, в которую с упоением играла вся редакция, однако каждый нашел в ней что-то свое. Мнения некоторых сотрудников мы поместили в обзор — всегда интересно узнать разные взгляды на неоднозначные вещи. Считайте это нашим кредо.

Искренне ваш,
Серж Долгов, главный редактор

На обложке: яркий и сочный арт для обложки нам любезно предоставила компания "Софт Клаб" — официальный российский издатель локализованной версии Empire Earth.

СОДЕРЖАНИЕ ДИСКА

ДЕМО-ВЕРСИИ
Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor
Empire Earth
Stronghold
Conflict Zone
Torc

ВИДЕО
Nintendo GameCube
Jet Set Radio Future
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty
Star Wars: Rogue Leader
Return to Castle Wolfenstein
Amped - Freestyle Snowboarding
Virtua Fighter 4
Omnimusha II

SPECIAL
Слово редактора
Macromedia Flash
Wizardry 7 SaveGame
Wallpapers Medal of Honor: Allied Assault (5 шт.)
Wallpapers Soldier of Fortune II: Double Helix (3 шт.)
Wallpapers Project Eden (8 шт.)
Wallpapers Angelina Jolie (4 шт.)

ПРИМОЧКИ
Need For Speed Porsche Unleashed: Porsche 911 GT3
Need For Speed: Porsche Unleashed: Porsche 959
Need For Speed: Porsche Unleashed: Porsche 911 GT2
Half-Life: Golden Eye

СТАТЬИ
Burnout
Tekken Tag Tournament
Return to Castle Wolfenstein
Diablo II

ИНТЕРНЕТ
Windows Media Player 7.1
RealPlayer 8 Basic
DirectX 8.0a for Windows 9x, ME
Quick Time 5.0
Kali 2.3
Detonator XP v21.83 Windows 95/98/Me
Detonator XP v21.83 Windows XP/2000
Animagic GIF ver. 1.22
GIF Samples
Game Diamond (Columns)

ПАТЧИ
Combat Command 2: Danger Forward! v1.03
Age of Sail II v1.56
Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor v1.1
Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor v1.2
Max Payne v1.02
Independence War 2: Edge of Chaos vF14.6
Sub Command v1.01
Operation Flashpoint v1.27 Beta
Half-Life 1108 Client
NASCAR Racing 4 v1.3.0.6
Myst III: Exile v1.22



СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

СТРАНА ИГР

№23 (104) декабрь 2001
www.gameland.ru

Журнал зарегистрирован в министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-1906 от 15.03.2000.
Выходит 2 раза в месяц.

РЕДАКЦИЯ

Сергей Лянге *serge@gameland.ru* издатель
Серж Долгов *guru@xakep.ru* главный редактор
Юрий Поморцев *dreg@gameland.ru* заместитель главного редактора
Дмитрий Эстрин *estrin@gameland.ru* заместитель главного редактора
Максим Заяц *maxim@gameland.ru* лит.редактор
Александр Щербаков *sherb@gameland.ru* редактор видео
Сергей Долинский *dolser@gameland.ru* редактор Онлайн
Эммануил Эдж *emik@gameland.ru* корреспондент в США

ART

Михаил Огородников *michel@gameland.ru* арт-директор
Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru* дизайнер
Алик Вайнер *alik@gameland.ru* дизайнер
Максим Каширин *max@gameland.ru* дизайнер

GAMELAND ONLINE

Леонид Боголюбов *caterpillar@gameland.ru* редактор
Иван Солякин *ivan@gameland.ru* WEB-master

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ

Игорь Пискунов *igor@gameland.ru* руководитель отдела
Алексей Анисимов *anisimov@gameland.ru* менеджер
Ольга Басова *olga@gameland.ru* менеджер
Виктория Крымова *vika@gameland.ru* менеджер
Яна Губарь *yana@gameland.ru* PR-менеджер
Телефоны: (095)229-4367, 229-2832; факс: (095)924-9694

ОПТОВАЯ ПРОДАЖА

Владимир Смирнов *vladimir@gameland.ru* руководитель отдела
Андрей Степанов *andrey@gameland.ru* менеджер
Самвел Анташян *samvel@gameland.ru* менеджер
Телефоны: (095)292-3908, 292-5463; факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Ервагд Мовсисян *ervand@gameland.ru*

GAMELAND PUBLISHING

ЗАО "Гейм Лэнд" учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов *dmitri@gameland.ru* директор
Борис Скворцов *boris@gameland.ru* финансовый директор

Игорь Акчурин
Глеб Маслов служба безопасности и связь с правоохранительными органами

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652
E-mail: magazine@gameland.ru

GAMELAND MAGAZINE

Dmitri Agarounov *dmitri@gameland.ru* director
Game Land Company publisher
Phone: (095)292-4728; fax: (095)924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; телефон: (095)250-4629

Отпечатано в типографии: "ScanWeb", Finland
Тираж 50 000 экземпляров

Цена договорная

Дизайн обложки: *Михаил Огородников*

Этот выпуск новостей создается 12 ноября, то есть буквально на разгорающемся костре грядущих премьер и важнейших релизов года. В такой обстановке стандартным образом перечислять все события последних дней (которые, кстати, и не блистали особенным разнообразием и интересностью) было бы не совсем правильно. Поэтому мы решили посвятить этот выпуск исключительно тому, что происходит вокруг вступающего в активную стадию конкурентной борьбы рынка видеоигр. Как оценивают свои позиции и положение противников лидеры Microsoft, Sony и Nintendo? Какие сюрпризы противоборствующие стороны готовят друг для друга? Почему Sony снизила цену на PS2 в Европе, но не в Америке? Удастся ли Xbox и GameCube побить рекорды, поставленные запуском PlayStation2? Ответы на некоторые из этих вопросов вы сможете найти в интервью с Эдом Фрайзом, вице-президентом по внутренним разработкам Microsoft Games, и с еще одним тяжеловесом индустрии, Крисом Дирингом, президентом Sony Computer Entertainment Europe.

ХИТ-ПАРАД

АМЕРИКА PC

1. ASHERON'S CALL DARK MAJESTY	MICROSOFT	↑
2. COMMAND & CONQUER YURI'S REVENGE	ELECTRONIC ARTS	●
3. DARK AGE OF CAMELOT	VIVENDI-UNIVERSAL	↓
4. THE SIMS	ELECTRONIC ARTS	↓
5. FLIGHT SIMULATOR 2002	MICROSOFT	↑
6. STRONGHOLD	TAKE 2	↑
7. OPERATION FLASHPOINT	CODEMASTERS	↓
8. ROLLERCOASTER TYCOON	INFOGRAMES	↓
9. DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION	VIVENDI-UNIVERSAL	↓
10.THE SIMS: HOUSE PARTY	ELECTRONIC ARTS	↓

ВЕЛИКОБРИТАНИЯ ВСЕ ПЛАТФОРМЫ

1. GRAND THEFT AUTO 3	TAKE 2	PS2	↑
2. FIFA 2002	ELECTRONIC ARTS	PS2, PC, PSONE	↑
3. POKEMON CRYSTAL	NINTENDO	GBC	↑
4. CHAMPIONSHIP MANAGER: SEASON 01/02	EIDOS	PC	↓
5. GRAN TURISMO 3	SONY	PS2	↑
6. MARIO KART: SUPER CIRCUIT	NINTENDO	GBA	↓
7. TIME CRISIS 2	NAMCO	PS2	↓
8. TONY HAWK'S PRO SKATER 2	ACTIVISION	PSONE, N64, DC	↑
9. SPIDERMAN 2	ACTIVISION	PSONE, GBA, PC	↑
10.DRIVER 2	INFOGRAMES	PSONE	↑

ЯПОНИЯ ВСЕ ПЛАТФОРМЫ

1. ACTUAL COMBAT PACHISLOT	SAMMY	PS2	↑
2. PIKMIN	NINTENDO	GCN	↑
3. SHIN SANGOKU MUSOU 2	KOEI	PS2	↑
4. INU-YASHA	BANDAI	WSC	↑
5. TIME CRISIS II	NAMCO	PS2	↓
6. LEAGUE WINNING ELEVEN 5	KONAMI	PS2	↑
7. HIKARU GO CHESS	KONAMI	GBA	↑
8. EVERYBODY'S GOLF 3	SONY	PS2	↓
9. POWERFUL PRO BASEBALL 8	KONAMI	PS2	↑
10.LUIGI MANSION	NINTENDO	GCN	↓

Выход в свет Pikmin, четвертой по счету игры на GameCube, появившейся спустя месяц после дебюта приставки в Японии, несколько оживил приунывших фанатов консоли. Действительно, дела GameCube на родине складываются пока не слишком удачно. Если верить чартам популярного журнала Famitsu, на данный момент продано лишь около 300 тысяч консолей, а тиражи первых игровых проектов составляют: для Luigi Mansion – около 230 тысяч копий, для WaveRace – около 70 тысяч, и для Monkey Ball – всего лишь 65 тысяч экземпляров. Pikmin за первую неделю продался стотысячным тиражом, но и это не позволило игре подняться на верхнюю строчку хит-парада. А ее заняла дешевая игра на PS2 от Sammy, представляющая собой симулятор казино. Обратив взгляд за пределы японского рынка, мы можем стать свидетелями победоносного шествия Grand Theft Auto по планете. В Англии игра прочно занимает первую строчку продаж уже две недели и наверняка продержится наверху до самого релиза Metal Gear Solid 2 или хотя бы до дебюта нового раллийного сериала World Rally Championship от Sony. Продажи игр на PC в Америке за последние несколько недель в целом значительно сократились. И связано это вовсе не с депрессивной экономической ситуацией или нежеланием американцев покупать новые программные продукты. Все объясняется чрезвычайно просто: вышла Windows XP. Именно она занимает первую строчку всех софтверных хит-парадов в США, и именно в связи с покупкой дорогостоящей операционной системы многие геймеры не могут позволить себе затовариваться еще и играми.

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ:
● ИГРА ОСТАЛАСЬ НА "ПРЕЖНЕМ" МЕСТЕ
↑ ИГРА ПОДНЯЛАСЬ В ХИТ-ПАРАДЕ
↓ ИГРА ОПУСТИЛАСЬ В ХИТ-ПАРАДЕ

MICROSOFT ОПРЕДЕЛЯЕТСЯ С ПРЕМЬЕРНЫМ ПОКАЗОМ

Как известно, Dreamcast вышел на американском рынке с 16 играми, PlayStation 2 – с тремя десятками различных игровых проектов. GameBoy Advance ограничился дюжиной. Теперь впечатляющие премьерные цифры предстоит продемонстрировать и «новичкам», GameCube и Xbox. Корпорация Microsoft уже выпустила пресс-релиз с перечнем всех девятнадцати игр, которые будут доступны в продаже со дня выхода Xbox. Из этих девятнадцати лишь пять издаются непосредственно Microsoft, что в точности отражает планировавшееся корпорацией присутствие на рынке в пределах 25–30 процентов от общего количества выпускаемых игр, в противовес Nintendo`вским пятидесяти или Sony'вским десяти. Microsoft, без сомнения, удалось составить крайне привлекательный комплект с массой любимых американцами спортивных игр и несколькими сюрпризами. Dead or Alive 3 от Tecmo служит главным визуальным магнитом системы, а долгожданная Halo от Bungie привлекает внимание как самая проработанная и инновационная игра на платформе. Имеются в библиотеке игр на Xbox и очевидные разочарования. Согласно всеобщему мнению, Oddworld: Munch's Oddysee до статуса суперхита явно не дотягивает, а Project Gotham, римейк Metropolis Street Racer от английской студии Bizarre Creations, к сожалению, не может похвастаться серьезными нововведениями.



Имидж Halo в последние дни начал исправляться, благодаря сверхположительным отзывам ведущих игровых изданий.

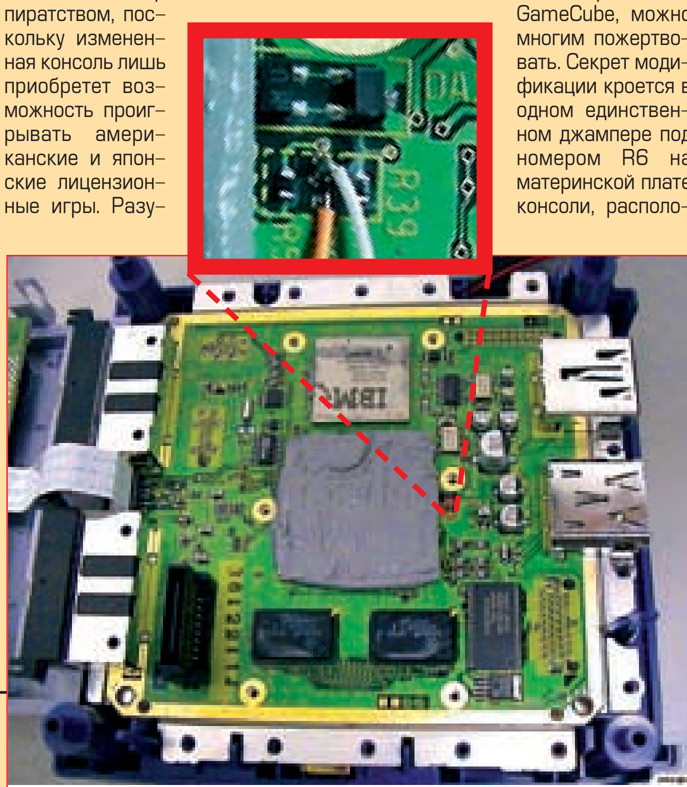




- 4x4 Evo 2—GodGames
- AirForce Delta Storm—Konami
- Cel Damage—Electronic Arts
- Dark Summit—THQ
- Dead or Alive 3—Tecmo
- Fusion Frenzy—Microsoft
- Halo—Microsoft
- Mad Dash Racing—Eidos
- Madden NFL 2002—Electronic Arts
- NASCAR Heat 2002—Infogrames
- NASCAR Thunder 2002—Electronic Arts
- NFL Fever 2002—Microsoft
- NHL Hitz 2002—Midway
- Oddworld: Munch's Oddysee—Microsoft
- Project Gotham Racing—Microsoft
- Shrek—TDK Mediactive
- Test Drive Off Road: Wide Open—Infogrames
- Tony Hawk's Pro Skater 2x—Activision
- TransWorld Surf—Infogrames

МОДИФИКАЦИЯ GAMECUBE – ЭТО ПРОСТО!

Через несколько дней после японской премьеры GameCube многие Интернет-источники распространили известие о том, что консоль можно чрезвычайно легко модифицировать, в результате чего она будет проигрывать как японские, так и американские игры. Отчасти эту информацию подтвердили и демонстрационные экземпляры GameCube, которые Nintendo привозила на осенние выставки, – на этих консолях были установлены простейшие переключатели, позволявшие одним щелчком перейти от режима японских игр к американским. С выходом в свет первой американкой игры на GameCube, Star Wars: Rogue Leader (она появилась на прилавках уже 7 ноября, за две недели до премьеры приставки), у многочисленных экспериментаторов появилась возможность на практике проверить Nintendo`вскую систему региональной защиты. Традиционно для консолей от Nintendo, защита эта оказалась достаточно примитивной. Для модификации GameCube не потребуется ни сложных программируемых чипов, ни десятков припаянных деталей. Достаточно лишь двух проводков и выведенного на корпус консоли стандартного выключателя. Модификация приставки никоим образом не связана с пиратством, поскольку измененная консоль лишь приобретет возможность проигрывать американские и японские лицензионные игры. Разумеется, вскрыв систему, вы также лишитесь гарантии на нее. Тем не менее, ради возможности заполучить в свое распоряжение одновременно и японский, и американский GameCube, можно многим пожертвовать. Секрет модификации кроется в одном единственном джампере под номером R6 на материнской плате консоли, расположенном примерно в сантиметре от графического процессора Flipper. В японской консоли соединение контактов джампера R6 отсутствует. В американской между ними установлена перемычка. Соответственно, чтобы превратить японский GameCube в американский, достаточно лишь снабдить этот джампер стандартной перемычкой. В этом случае приставка сможет проигрывать только американские игры, все меню в ней перейдут на английский язык и вообще она станет неотличима от дефицитной американской консоли. Чтобы переключать режимы по собственному желанию, вам потребуется припаять к каждому из контактов по проводу и вывести их на стандартный выключатель, который можно установить на корпусе консоли, проделав в нем небольшое отверстие. Операция настолько проста, что справиться с ней сможет даже человек, едва освоивший азы владения паяльником. Самой сложной частью этого процесса наверняка станет собственно вскрытие приставки, закрученной нестандартными шестиугольными шурупами, которые Nintendo использует во всех своих консолях.



XBOX: ЗА ПАРУ ДНЕЙ ДО СТАРТА

ИНТЕРВЬЮ С ЭДОМ ФРАЙЗОМ, ВИЦЕ-ПРЕЗИДЕНТОМ ПО ВНУТРЕННИМ РАЗРАБОТКАМ MICROSOFT GAMES



Молодой, инициативный, энергичный и очень веселый, Эд Фрайз был выдвинут Microsoft на роль главного спикера компании по всем поводам, так или иначе касающимся Xbox. Соответственно, на него же в первую очередь сыплются все шишки, когда приходится сообщать о неприятных новостях. В нашей беседе были освещены планы Microsoft по запуску Xbox и некоторые подробности будущих игровых проектов компании.

СИ: Запуск Xbox назначен на 15 ноября. Насколько Microsoft готова к премьере? Что сейчас происходит в офисе компании?

Ed Fries: У дверей офиса Роберта Баха [президент подразделения Microsoft Games – прим. Ред.] висит табло, отсчитывающее часы и минуты до launch'а. Еще несколько недель тому назад ситуация в офисе была хаотичной, однако сейчас, когда осталось всего несколько дней, работы, как ни странно, стало меньше. По крайней мере, от нас уже почти ничего не зависит. Сейчас основная работа ведется над двумя почти готовыми играми, которые выйдут вскоре после премьеры консоли – это Amped: Freestyle Snowboarding и BloodWake.

СИ: Во многих интервью вы говорили, что Microsoft легко могла бы выпустить в день выхода приставки до 30-40 игровых проектов. Каковы причины задержки тех же Amped, BloodWake, Azurik и Nightcaster?

EF: Мы не ожидали столь серьезной поддержки со стороны независимых издательств. Кроме того, 15-20 игр в день выхода приставки – это оптимальное количество. Мы должны избежать ситуации, при которой хорошие игры будут мешать друг другу столь же хорошо продаваться. Мы не должны переутомлять игроков, вываливая на них сразу 30-40 игр, из которых реально они смогут купить лишь 3-4, – на большее просто не хватит денег. Microsoft выпускает 5 игр в день премьеры приставки, еще четырнадцать поставляют наши партнеры. Среди них есть настоящие суперхиты. Этого более чем достаточно. Azurik уже практически завершен и выйдет в декабре, то же касается и Amped. Что касается Nightcaster и Blood Wake, скорее всего, эти проекты появятся в начале будущего года.

СИ: Какие проекты Microsoft готовит к выпуску в следующем году, уже после завершения первого сезона продаж?

EF: К весне будущего года мы выпустим свой первый баскетбольный симулятор NBA Inside Drive 2002. Кроме того, хорошо идет работа над Rallisport Challenge и Brute Force, которую разрабатывает команда Digital Anvil. Этот проект находится в разработке уже почти три года и наверняка будет одним из центральных событий на Xbox будущей весной. В феврале-марте начнут появляться игры, созданные нашим японским подразделением, такие как Nezmix или Have a Mice Day.

СИ: Microsoft первоначально планировала выпустить на рынок не менее 600 тысяч приставок в первый же день продаж. Однако недавно компания отказалась от этих цифр, и аналитики предполагают, что в результате в продаже окажется лишь около 300 тысяч, большая часть которых уже распределена ведущими сетями магазинов электроники по предварительным заказам в комплекте с 2-3 играми. Какова сейчас ситуация с поставками Xbox к первому дню продаж?

EF: На днях мне довелось ознакомиться с документом, который как раз проясняет эту ситуацию. К сожалению, финальную цифру я раскрыть не могу, однако вы наверняка узнаете о ней 15 ноября. Замечу, что за день нам сейчас удается производить до 25 тысяч консолей, что значительно больше того количества, которое могла собирать Sony в дни запуска PlayStation2. Пустые магазинные полки в день премьеры консоли – не новость. Эта возможность не исключена и в случае с Xbox. Но мы гарантируем, что консолей в результате хватит всем желающим, даже если это будет и не в первый день премьеры.

КАЛЕНДАРЬ РЕЛИЗОВ. 1 – 15 ДЕКАБРЯ 2001

2	Giants Citizen Kabuto	Infogrames	PS2
2	Everquest: Shadows of Luclin	Sony	PC
2	Sega Sports NFL 2K2	Sega	Xbox
3	Super Smash Bros. Melee	Nintendo	GCN
3	Pikmin	Nintendo	GCN
3	Star Wars: Obi-Wan	LucasArts	Xbox
3	GoDai: Elemental Force	3DO	PS2
4	Jak & Daxter: The Precursor Legacy	Sony	PS2
4	Simpsons Road Rage	Fox/EA	GCN, PS2
4	Batman Vengeance	UboSoft	Xbox
4	Dragon Rage	3DO	PS2
4	NHL 2002	EA	Xbox
4	Silent Hill 2: Restless Dreams	Konami	Xbox
6	Megaman X6	Capcom	PSone
7	Master Rallye	Microids	PC
10	Wizardry: Tale of Forsaken Land	Atlus	PS2
11	Breath of Fire	Capcom	GBA
11	Black & White: Creature Isles	EA	PC
15	Sonic the Hedgehog Advance	Sega	GBA


STIMOROL
НОВИНКА
www.stimorol.com
Infinity
Товар сертифицирован
Вкус на грани
возможного
STIMOROL
Sugarfree Gum
XTREEM

PS2: В ЕВРОПЕ НАВСЕГДА!

Серый кардинал игровой империи Sony, Крис Диринг за пять прошедших со дня премьеры PlayStation лет превратил европейский рынок, некогда слабейший из «большой тройки» (Япония, Америка, Европа), в самый сильный игровой рынок в мире. Рынок этот практически полностью принадлежит платформам от Sony. За исключением весьма распространенных Nintendo`вских портативных систем, в Европе правят бал PSone и PS2. В этом регионе продано более двадцати миллионов приставок первого поколения и около пяти миллионов консолей PS2. С долгожданным снижением цены на PlayStation2, которая теперь составляет всего 199 фунтов в Англии и около 300 евро на остальных европейских территориях, этот успех однозначно будет укрепляться и дальше. А за всеми происходящими событиями мы, как всегда, можем чувствовать железную руку Диринга. Интервью с одним из самых влиятельных людей в индустрии больше похоже на монолог, в котором Диринг разъясняет причины серьезного снижения цен на PlayStation2 на европейском рынке...



СИ: Снижение цены на PS2 до 199 фунтов было чрезвычайно агрессивным решением. Каковы причины, побудившие Sony предпринять столь решительные меры?

Крис Диринг: Политика корпорации Sony заключается в том, чтобы представлять приблизительно одинаковые цены на всех рынках. Это сближение цен началось еще в 1995 году и затронуло практически все товары, которыми торгует Sony, – от видеотехники до музыкальных дисков и фильмов. В рамках европейского игрового рынка также всегда работала максимальная синхронизация. Первая PlayStation стартовала по цене 299 фунтов в Англии, 559 марок в Германии, 2990 франков во Франции. Когда пришло время премьеры PlayStation2, карты оказались несколько спутаны, что было связано с высокой себестоимостью консоли и неустойчивостью европейской валюты в тот период. Америка в результате получила PlayStation2 по относительно низкой цене. Из европейских стран нам удалось выпустить приставку по той же цене, что и оригинальную PlayStation, лишь в Англии. Девальвация евро привела к росту цены в Германии, Франции и остальных странах, находящихся в еврозоне. Цены были высоки, однако спрос все равно превышал предложение – люди были готовы заплатить сколько угодно, чтобы получить консоль раньше остальных. Однако этот период закончился, и мы знали, что должны придерживаться ценовой политики, сходной с той, что была применена относительно первой PlayStation пять лет назад. Чтобы достичь массового рынка, мы должны были представить новую ценовую схему. Даже учитывая дополнительные функции консоли, вроде возможности проигрывания фильмов (тем более, что эта функция не увеличивает себестоимость – не понимаю, почему Microsoft пытается доказать всем обратное, это действительно ничего или почти ничего не стоит), этот шаг был неизбежен. Постепенно мы снижали цены для дистрибьюторов, и уже в мае в Германии можно было купить консоль дешевле 800 марок, а в Англии цена опустилась до 260 фунтов. Однако это решение было временным. Чтобы добиться успеха, мы должны были продемонстрировать новую, удобную для пользователей ценовую планку. Снижение цены на 20–30 фунтов не имело в этом смысле большого значения. Потом произошли события 11 сентября, и некоторое время мы всерьез опасались, что люди вообще потеряют интерес к игровым платформам. Мы заметили кое-какое движение в финансовых потоках, позволившее снизить наши затраты на производство приставки в Японии. Мы решили, что настало время действовать, не дожидаясь каких-либо решений будущих конкурентов. Было необходимо, по крайней мере, вернуться к оригинальным ценовым значениям запуска PlayStation.



Выпуск цветных Dual Shock'ов было хорошим ходом во времена PS one, столь же удачен он и на PS2.

СИ: Вполне очевидно, что теперь, после снижения цен, у Sony вновь снизится прибыль, получаемая от продажи приставок. Как вы собираетесь компенсировать потери?

КД: Разумеется, снижение доходности прогнозируется – если вы продаете дешевле, то и получаете меньше. Однако есть и приятные моменты, связанные с налогообложением, – со снижением цены падают и налоги, в частности VAT [аналог нашего НДС, составляющий в Европе 17,5 % – прим. Ред.] снижается почти на 20 фунтов с каждой проданной приставки. Это часть игры, в которую играют мировые производители полупроводников, – цены на чипы постоянно снижаются, после очередного кризиса, когда кажется, что еще дешевле продавать продукцию просто самоубийственно, индустрия быстро восстанавливается, и в результате цены падают еще сильнее. Если взглянуть на времена первой PlayStation, то большая часть наших решений о снижении цен в 1996–97 годах вытекала именно из уменьшения себестоимости производства необходимых чипов. Начальные этапы производства всегда чрезвычайно дороги и убыточны – именно поэтому мы теряли деньги на каждой проданной приставке на протяжении многих месяцев. Однако налаженное массовое производство дешево и с каждым днем становится еще дешевле, тогда можно получать и прибыль. Важнее всего то, что мы пришли в этот бизнес надолго и поэтому не смотрим на показатели каждого дня в отдельности. Гораздо важнее то, что получаешь в качестве финальной картины. Сейчас, со сниженными ценами, для нас вновь проблемой номер один стали поставки достаточного количества консолей. Однако ситуация с прошлого года в корне переменилась, и каждый, кто захочет приобрести PlayStation2 к Рождеству, сможет сделать это без каких-либо проблем. Хотя и не исключено, что в последние две недели декабря мы не сможем удовлетворить спрос. Но это просто бизнес.



лента российских новостей

«1С»
http://games.1c.ru/

«1С» порадовала всех российских поклонников симуляторов сообщением об отправке в печать мастера долгожданной игры **«Ил–2. Штурмовик»** (разработчик 1С:Maddox Games). «Ил–2» предлагает вам посмотреть с воздуха на события 1941–1945 гг., которые разворачивались на Восточном фронте. Судя по многочисленным восторженным отзывам, ничего более достоверного и правдоподобного в истории авиасимуляторов еще не было. Точная дата релиза пока не объявлена, однако, когда вы будете держать в руках этот номер, игра, скорее всего, уже появится на прилавках магазинов. Об «Ил–2», равно как и об истории жанра авиасимуляторов, мы рассказывали в прошлом номере «СИ».

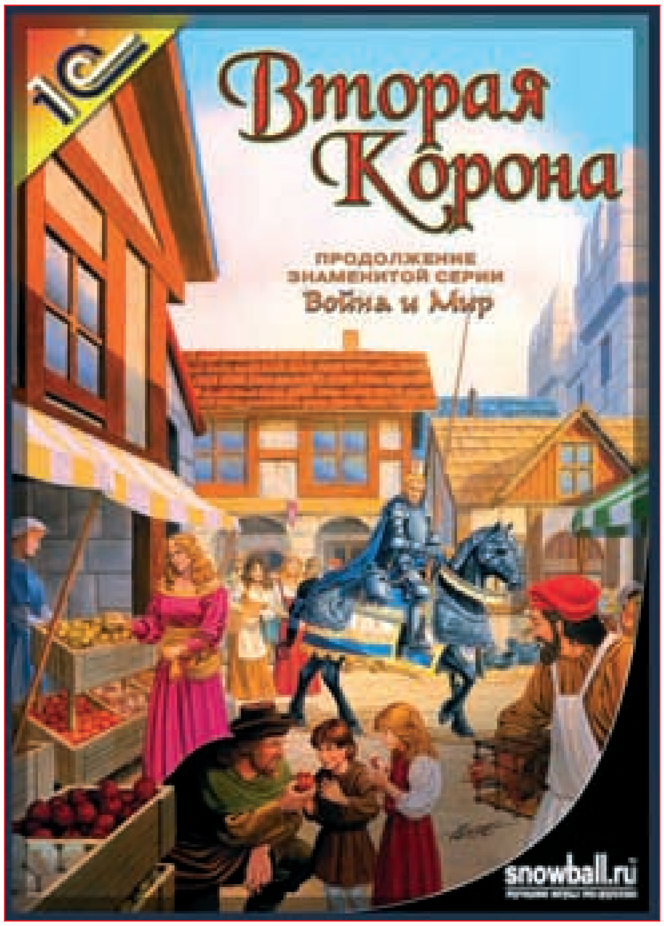
«Бука»
http://www.buka.ru

Заканчивая работу над третьей частью приключений культовых героев Петьки и Василия Ивановича, компания «Бука» выпустила в продажу игру **«Легенды Меча и Магии»**. Это знаменательное событие состоялось в самом конце октября, поэтому смело спрашивайте игру в магазинах.

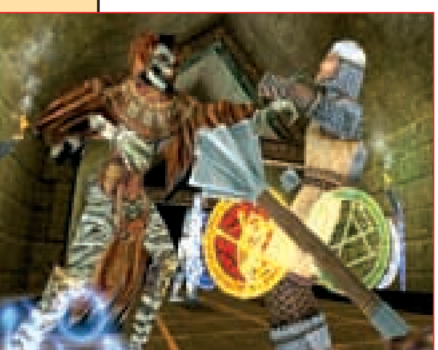
Кроме того, "Бука" подписала договор с фирмой "Мультитрейд" (Киев) на издание линейки собственных продуктов на территории Украины. В числе первых игр, которые порадуют наших славянских братьев, значатся: «Петька 3: Возвращение Аляски», «Генератор Кроссвордов», «Орда: Цитадель» и «Пирамида».

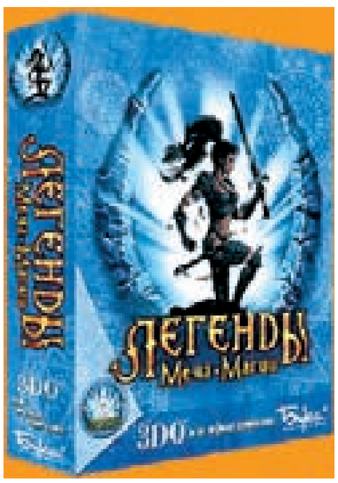
«Руссобит–М»
http://www.russobit-m.ru/

В середине ноября на прилавках появилось долгожданное продолжение популярнейшей стратегической игры — **«Казаки: Последний Довод Королей»**. Компания «Руссобит–М» любезно предоставила нам финальную версию игры еще до сдачи номера — читайте обзор на странице 55.
Также «Руссобит–М» анонсировала **«Златогорье 2»**, продолжение недавно вышедшей RPG. 8 ноября был подписан договор на издание игры на территории России, стран СНГ и Балтии. По словам Владимира Николаева, директора студии–разработчика «Бурут», действие «Златогорья 2»



"Война и Мир 2" — не просто вторая часть, а второй том!







Вот такие милые создания ждут нас в "Легендах Меча и Магии" — новом проекте от компании "Бука".

происходит в фэнтезийном мире, в основу которого был положен мир оригинального проекта. В ближайших номерах мы постараемся более подробно рассказать об этой игре.

Snowball Interactive
http://www.snowball.ru

В первой половине ноября компания Snowball Interactive анонсировала новый проект — RPG **«Осада Авалона»**. Игра примечательна во всех отношениях, поэтому мы подготовили для вас обзор английской версии, которая носит имя Siege of Avalon. Читайте материал на страницах 50–51.
Тем временем, в стадию финальной готовности перешел **«Команч 4»**. По официальному заявлению компании NovaLogic, до конца ноября игра будет проходить последний этап проверки на совместимость с различными конфигурациями. За это время Snowball Interactive завершит локализацию проекта, что сделает релиз игры практически одновременным на американском, европейском и российском рынках.
В рамках серии Originals в конце ноября выйдет игра **Rock Manager** (от шведской команды PAN Interactive). Из названия несложно догадаться, что она посвящена деятельности менеджера рок–группы. Вы получите уникальную возможность подбирать музыкантов, записывать демо–треки, пробивать контракты с издательскими лейблами и т.п. К слову, не исключена возможность участия российских рок–звезд в локализации игры и использование в ней некоторых нашумевших хитов.
Уже перед самой сдачей журнала в печать, Snowball Interactive анонсировала вторую часть **«Войны и Мира»** — популярной экономической стратегии, вышедшей еще в 1998 году. В самое ближайшее время мы обязательно выясним, что нового появится в сиквеле этого эпического творения.

Nival Interactive
http://www.nival.ru

Со 2 ноября в продажу поступила игра **«Тупые Пришельцы»**, изданная совместными усилиями фирмы "1С" и компании "Нивал". Игра рассказывает о приключениях пятерых пришельцев (совсем не тупых, между прочим!), за которыми охотится маниакально настроенный профессор.
За день до этого компания «Нивал» и фирма «1С» объявили о

том, что мастер-диск новой приключенческой игры от Wanadoo **«Арабские Ночи»** (Arabian Nights) отправлен в печать. Игра появится на прилавках магазинов в ноябре. Однако самая главная новость от Nival Interactive звучит так: в продажу поступила самая долгожданная российская игра – **«Демиурги»**. Мы неоднократно рассказывали о ней на страницах журнала, а полное прохождение, тактику составления магических книг, списки заклинаний и многое, многое другое поместили в специальный выпуск «СИ». Он появится продаже в середине ноября — смело требуйте в магазинах.

«Новый Диск»
http://www.nd.ru

4 ноября компания «Новый Диск» объявила о начале продаж лицензионной версии игры **Anachronox**. Помимо полной версии самой игры, которая расположилась на двух CD, в DVD-упаковке вы найдете подробное русское руководство.

Вы любите стратегии?
Вы любите играть, а также создавать и разрабатывать?
Значит, это для Вас!

ВНИМАНИЕ: КОНКУРС!

Компания «Руссобит-М» и журнал «Страна Игр» объявляют конкурс по двум номинациям:

– лучшая многопользовательская карта к игре «Казаки: Последний Довод Королей»
– лучшая миссия (историческое сражение).

Сроки проведения конкурса:

Ноябрь – февраль 2002 г.
28 февраля 2002 г. прием конкурсных работ прекращается.



Присылайте ваши работы на e-mail: natasha@russobit-m.ru, estrin@gameland.ru.

Приз за первое место:
Компьютер INTEL®PENTIUM®III processor 800 PPGA MHz/i815/128MB PC133/30GB 7200rpm/Windows ME/SB PCI 128/32M TNT2/3"+48xCD-ROM/ATX/Cool 370

Приз за второе место:
Комплект из трех игр компании «Руссобит-М»: Venom. Codename Outbreak, «Противостояние III. Золотая коллекция.», Myst III. Exile.

Приз за третье место и приз зрительских симпатий:
Подарочная упаковка игры «Venom. Codename Outbreak»

Спонсоры и организаторы конкурса:

Компания «Руссобит-М» http://www.russobit-m.ru/

Журнал «Страна Игр» http://www.gameland.ru/

Три взгляда на Чемпионат

WORLD CYBER GAME

Алексей Усачев

us@gameland.ru



Учитывая, что компьютерная индустрия идет даже не в ногу со временем, а далеко впереди, можно смело сказать, что мероприятие подобного масштаба было вполне осуществимо уже довольно давно. Предпочтение играть с живым противником давно превратилось в настоящий образ жизни, и компания «Самсунг» (Samsung) решила развить эту область развлечений до соответствующего уровня. Не так давно компьютерные игры в России были официально превращены в спорт. «Самсунг» этим очень удачно воспользовалась.

С 8 по 13-ое октября в Москве прошел финал отборочного тура России (World Cyber Games Russia Preliminary), где решалось, кто же поедет этой зимой (5-9 декабря) в славный город Сеул (Южная Корея). Если кто не знает, в городе этом будет проходить непосредственно сам финал World Cyber Games. Вашему покорному слуге удалось побывать на Андреевском мосту, где проходило отборочное мероприятие. Согласитесь, оригинально. Выглядело все, впрочем, настолько профессионально, что придраться было практически не к чему. Особенно порадовало оформление a la «на войне»: ткань цвета хаки, бойцы спецназа с автоматами... В общем, атмосфера что надо. Еще порадовала группа поддержки – несколько девиц с вызывающей внешностью, пляшущих в перерывах. Зрелищно, спора нет.

Да что говорить о зрелищности, когда самих участников было более 300 человек! Это только одна цифра из многих других, подтверждающих масштабы сего мероприятия. На Андреевский мост съехалась вся игровая элита России. Были представители Владивостока, Ростова-на-Дону, Иркутска, Челябинска, Екатеринбурга... Большинство участников, конечно же, было из Москвы и Питера.



Фрагмент пресс-конференции с представителями Samsung.

Вот как распределились места:

Quake 3 duel 1on1

1 место — c4-LeXeR – получил $3000 и отправляется в Корею 5-9 Декабря.

2 место — PELE [PK] – получил $1800 и отправляется в Корею 5-9 Декабря.

3 место — b100.kik – получил $1200 и отправляется 0в Корею 5-9 Декабря.

Quake 3 TDM 4on4

1 место — ForZe – получили $11000.

2 место — T33 NS – получили $6600.

3 место — Team c58 – получили $4400.

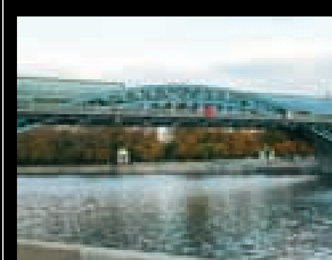
Counter-Strike 5on5

1 место — M19 – получили $11000 и отправляются в Корею 5-9 Декабря.

2 место – ForZe – получили $6600.

3 место — BAD – получили $4400.

Если вы купили журнал вместе с CD, у вас есть возможность посмотреть все демки с финальных игр.

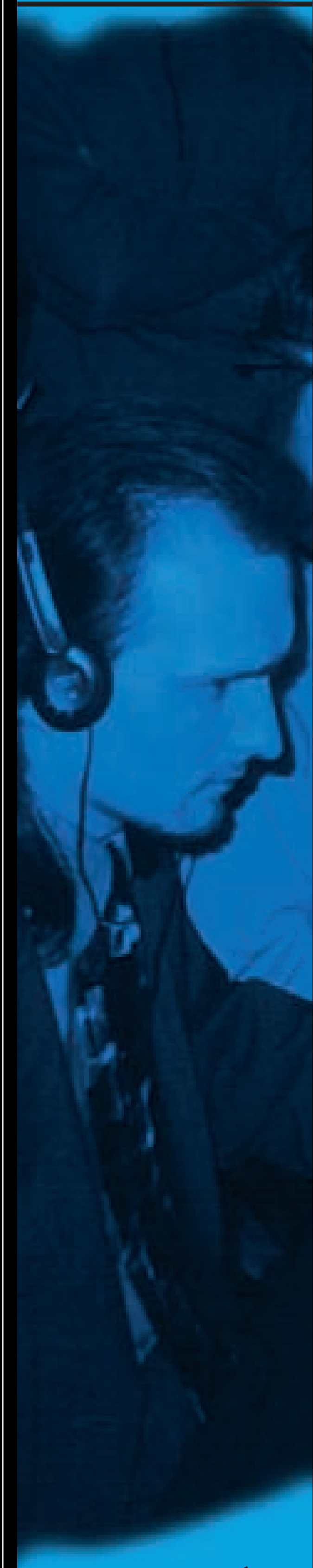


Андреевский мост — место проведения Чемпионата.

Но не в победе дело. Лично я не встретил на турнире никого, кто был бы недоволен организацией. Сказать, что она была хороша – значит, не сказать ничего. «Самсунг» оплатила всем иногородним проживание в трехзвездочном отеле «Россия», так что извечных проблем с «перекантовкой» не возникло. Да и на Андреевском мосту все прошло гладко.

В заключение хотел бы пожелать нашим ребятам удачи, удачи и еще раз удачи на турнире в Сеуле. Мы обязательно будем следить за развитием событий в далекой Южной Корее. END

Dilvish
dilvish@pisem.net



Вот как это было. Мне выпала роль главного судьи WCG в России.

И я хочу рассказать вам о том, как все это выглядело из-за кулис.

Итак, день первый

Все началось с шокирующего известия о том, что один из организаторов попал в серьезную аварию. Сам он остался жив и отделался довольно легко, однако турнирные правила, которые он вез, были утеряны. До торжественного открытия оставалось менее часа. Впрочем, у меня с собой был один экземпляр. Я предложил его отксерить. Техники кинулись было выполнять, но в спешке что то напутали и сожгли ксерокс. Появилась идея скачать правила из Интернета, но оказалось, что его еще не подключили. Оставалось тридцать минут. Хорошо, что сразу после известия об аварии было принято решение отправить человека в офис. Но еще лучшей оказалась идея позвонить этому человеку, поскольку тот в спешке перепутал тексты и уже начал печатать правила по Q3 teamplay. В итоге, все благополучно разрешилось. К началу пресс-конференции рулеза были доставлены.

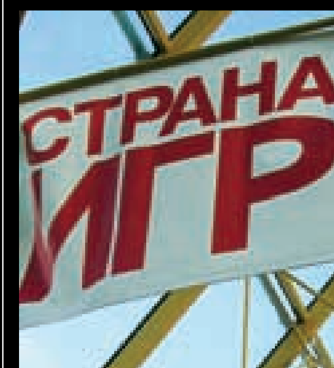
День второй

Судьям выдали рации. Это было очень удобно и эффективно. Мы поделили частоты. Затем я расставил судей по местам, и игры начались. В этот день был CS 5x5. Первый час все шло как по маслу. Однако вскоре начались проблемы. Дело в том, что одним из спонсоров турнира была компания «Пепси». Было МОРЕ халявной воды. И результат не заставил себя долго ждать. Каждая вторая команда стала обращаться с просьбой отойти на пять минут. Мы начали выбиваться из графика. Тогда я объявил в микрофон, что во время игры командам запрещается покидать их компьютеры. И мы вновь стали работать в заданном ритме. Впрочем, вскоре просьба отойти на пару минут пришла от команды Teleport Dream. В этой команде играют одни девушки. Пришлось сделать исключение. Напомню, что игры проходили на Андреевском мосту и идти до туалетов было далековато. Они были расположены на берегу и представляли собой био-кабинки, которые переполнились уже к 17 часам и были закрыты, что послужило причиной еще одного казуса. Я вызвал очередную команду. Ко мне подошли три из пяти человек и сообщили, что их недостающие игроки сейчас будут. Прошло минут десять. Я спросил капитана, в сборе ли его команда. Оказалось, что нет. Прошло еще минут десять. Я вновь поинтересовался, куда запропастились игроки. Выяснилось, что они пошли в туалет. Минут через двадцать появились недостающие. Они были красные, как раки, и поведали нам свою историю. Дойдя до био-кабинок, они обнаружили, что те закрыты. И, не долго думая, пристроились за ближайшими кустами, где их и подобрала милиция. Пришлось ребятам уплатить штраф за нарушение общественного порядка. Нужно сказать, легко отделались.

Последний сюрприз всплыл, когда все уже разошлись. В комнате отдыха игроков охраной был обнаружен плотно набитый рюкзачок. Его очень осторожно вскрыли, после чего раздался громкий хохот. Рюкзак был до отказа набит бутылками с халявной водой!

День третий

Уже ближе к вечеру возникла неприятная ситуация. Один из судей по рации попросил меня подойти ко второму серверу. На месте мне объяснили ситуацию, однако я не поверил услышанному. Судите сами. Есть в игре CS такой глюк: иногда Flash-гранаты перестают слепить. Именно этот случай имел место быть. Прикол же был в том, что претензии выдвигала именно та команда, которую не слепило. Но на их соперников-то Flash'и работали превосходно! В результате суть требований уже практически проигравшей игру команды сводилась к полной переигровке обоих таймов. На мой взгляд, это звучало по меньшей мере бредово. Впрочем, капитан выигрывающей команды был согласен пойти навстречу и переиграть второй тайм. Но даже этот беспрецедентный жест доброй воли не был принят данной командой. Ее капитан заявил: «В сложившихся обстоятельствах мы не могли играть в полную силу, так как ослепленные мы стреляем гораздо лучше и точнее». После такого заявления капитан команды противников настолько возмутился, что отказался продолжать разговор. В результате претензии были отклонены.



"СИ" — информационный спонсор Чемпионата.

Еще не совсем отойдя от легкого шока, я получил по рации просьбу подойти ко входу в игровую зону. Там меня ожидал охранник. Рядом с ним стоял парень. Проблема оказалась стандартной: охранник заметил передачу бэджика «участник» между ребятами. Надо сказать, что без него ни в игровую зону, ни в зону отдыха не пускали. Парень тут же начал кричать о том, что это его бэджик, и что он его просто забыл в гостинице. А приятель за ним съездил и вот привез. Я попросил предъявить паспорт. Оказалось, что такового с собой не имеется. Мол, оставил его в номере. Все одно не играет он сегодня. Тогда я спросил, в какой номинации парень выступает. «В Q3 teamplay», - был ответ. Название команды тоже было названо. Я предложил свериться по списку участников. Человек легко согласился и быстро назвал имя и фамилию. Таковые в списке данной команды присутствовали. Охранник уже протянул бэджик, но я спросил также и отчество. Молодой человек, забирая пропуск, небрежно бросил - «Андреевич», - и добавил: «кажется...» Вот это, я вам скажу, был номер.

День четвертый

Этот день прошел весьма гладко, если не считать нескольких моментов. Во-первых, при проверке паспортов были выявлены попытки замены игроков. Команды получили строгие предупреждения. Все попытки бузить нещадно пресекались. Ближе к 14 часам приехали девушки из группы поддержки и принялись выступать каждый час на сцене, демонстрируя весьма неплохую подготовку. Смотреть это шоу сбегались все не занятые игрой участники (остальным просто не позволялось покидать свои места.) И на 10 минут все останавливалось.

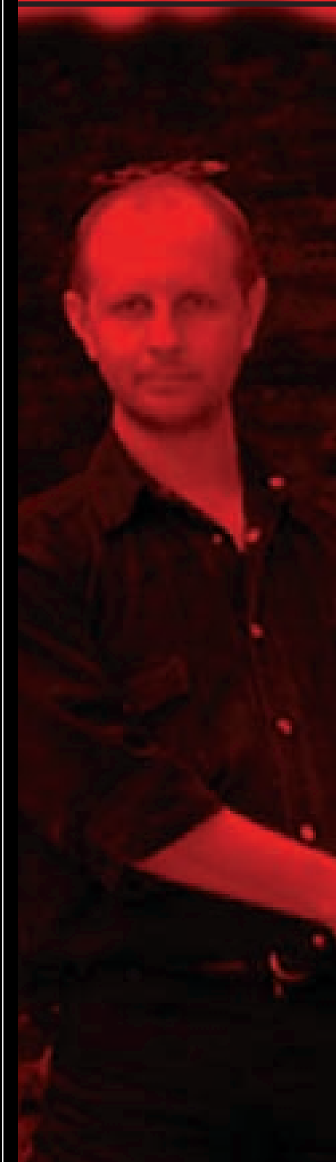
День пятый

В этот день у нас были дуэли. И мы тут же столкнулись с проблемой мата. Ну не могут наши люди без него обходиться. А там же телевидение снимает, корейские представители ходят. Причем последние сильнее всего на мат реагируют. Русских слов-то они почти не знают, а вот матерных выражений уже успели понахвататься. В общем, беда одна. Пришлось пригрозить дисквалификацией. Это даже в правилах было оговорено заранее. Но сами подумайте: приз за первое место - три тысячи баксов. Это же какое напряжение. А тут еще в себе его держать приходится, нельзя душу отвести. Как следствие, игроки делали более долгие перекуры и передышки. И вот в этой обстановке по рации приходит сообщение, что игра на третьем сервере приостановлена. Причина: сели батарейки в наушниках. Оказалось, бывает и такое. Слава богу, что у кого-то из судей плеер был. Быстренько произвели замену и погнали дальше.

День шестой

Это был день финалов во всех трех номинациях. Обстановка, как ни странно, была довольно спокойной, однако в воздухе витало нечто торжественное. К 15 часам определились победители в дуэлях и CS, и мы приступили к Teamplay по Q3. К 17 часам остались две команды, Питер против Москвы. Извечное соперничество. В пресс-зоне уже было полно народа: корейские представители «Самсунга», журналисты, VIP. Всем, конечно, хотелось побыстрее освободиться. Однако игра, как назло, затянулась. Сперва была ничья. «Один – один» по картам. Затем игралась третья. Причем, все те, кто сидел в пресс-зоне, болели за Москву, так как она была в финале, и в случае победы Питера пришлось бы ждать еще около часа. Болельщики же из числа игроков просто неистовствовали, приветствуя дикими криками чуть ли не каждый Frag. Мне приходилось постоянно просить их выражать свои эмоции потише, дабы не мешать самим финалистам. Игра проходила на редкость жестко. Команды шли ноздря в ноздрю. Было нечто завораживающее в этой гонке за 11000$. Обе команды стоили друг друга. Логичным подтверждением этого стал овертайм. К концу 20 минуты обе команды имели одинаковое количество Frag'ов. Было выделено дополнительное время - 5 минут. И уже на последних 30 секундах Москва вырвала победу. Радости в пресс-зоне не было предела. END

Ст. о/у Goblin
goblin@oper.ru



Мда, давненько мы не брали в руки шашек! За мерзкими бытовыми делами и проблемами как-то незаметно отлучились от самого интересного, что пока еще в жизни есть, – от игры под названием Quake. Считай, все позабросили — что сами игры, что чампы. Непорядок. Были даже подозрения, что и кровь в жилах начала закисать.

Но боевое чутье – оно, понятно, никуда не делось. И как только военная труба затрубила сигнал «Сбор», мы немедленно встрепенулись и помчались проверять: кто это там трубит? Оказалось, что трубила фирма Samsung.

Страшное

Не буду в сто пятьдесят четвертый раз вещать о том, как накрылась медным тазом Интернет-деятельность в мировых масштабах. Напоминаю вкратце, доступно, фактически на пальцах.

Прошлой зимой интернетно-компьютерное будущее казалось безоблачным и радостным. Многие деятели из самых различных бизнес-областей данного направления важно ходили по магазинам, присматривая кошельки потолще – чтобы было куда срубленные деньжищи складывать. Однако злая судьба распорядилась по-другому. Грянул кризис, и многие из тех, кто еще вчера искал магазины мега-кошельков, пошли искать другие магазины – такие, где у клиентов скупают последние штаны.

От злой гримасы капитализма заколбасило многих. В том числе и в игровом сообществе. Например, упомянутый выше медный таз легко накрыл главного спонсора игровых чемпионатов – фирму Karna, производителя мышей Razer Boomslang. И если, фигурально говоря, еще вчера наш друг Fatality отхватывал за первое место на турнире 50 тысяч долларов, то на сегодня расклад совершенно другой.

Какой? Да никакой. Чемпионаты есть. А денег нет. Серьезных спонсоров не стало. И возможность проводить серьезные чемпионаты с большим количеством участников пропала вместе с ними.

Это, понятно, где-то там, за бугром и даже за океаном. Что же до российских бойцов, то у нас в этом деле особых взлетов и не наблюдалось. Были серьезные чемпионаты, да. Были и серьезные (по нашим меркам) призы. Но ни по размаху, ни по количеству участников, ни по суммам призов мы до европейско-американского размаха так и не дотянули.



Перед камерой — организаторы чемпионата, представители фирмы Samsung. Благодаря им стало возможно это мероприятие.

Но, как говорится, всему свое время. Оказалось, что серьезные спонсоры есть. Причем, очень серьезные спонсоры.

Отрадное

Наиболее толковые читатели уже наверняка догадались, что в роли спонсора выступила компания Samsung. Данная компания, как известно, занимается производством электроники в планетарных масштабах. И не какие-то там убогие мышки делает, которыми и играть-то невозможно (это я коварно пинаю Razer Boomslang), а настоящую технику.

Ну и, понятно, как положено большому и сильному, Samsung делает всякие добрые дела. Например, устраивает мировой чемпионат по компьютерным играм, имя которому World Cyber Games. Для этого проводятся отборочные турниры практически по всему свету. В том числе – и в России.

Так что не все еще пропало в нашем деле. И труба трубила не зря.

Мост

Местом проведения был выбран Андреевский мост, который задолго до начала предусмотрительно поставили поперек Москвы-реки и старательно застеклили. Многим может показаться необычным выбор места. Но это только потому, что самого моста они не видели. На самом деле, место исключительно оригинальное и, говоря по-простому, шикарное. Перспективы во все стороны открываются замечательные, а дождик сверху не капает, что есть очень круто.

Для проведения соревнований мост изнутри обтянули маскировочными сетями. Ну, чтобы мониторы не бликовали и не сбивали мега-отцам прицел. Территорию моста поделили на несколько зон: зрительскую, подготовительно-разминочную, собственно, игровую и для организаторов/VIP/прессы.



Зрительскую зону оборудовали сценой, множеством экранов (пять штук проекторов, два проекционных телевизора и парочка плазменных панелей), правильной акустикой и диск-жокеем. Плюс правильные стулья для дорогих зрителей. Ну и буфет, конечно, не забыли.

Подготовительно-разминочную зону оборудовали отличными мягкими креслами, в которых суровые бойцы расслаблялись и медитировали на победу перед смертельными схватками. Для успокоения подкатили промышленный холодильник, под завязку набитый бесплатными прохладительными напитками.

В игровой зоне участников поджидало восемьдесят штук компов вот такой конфигурации: PIII 800/128Mb/GeForce3. Решпект, однако! Делать – так по-большому!



Открытие... Весьма вызывающее. Рядом только не хватает спецназа с автоматами.

Ну а дальше все было грамотно оборудовано компами и хорошим интернетом для успешной работы прессы. Оттуда мы вели мощные репортажи в он-лайне на сайт www.cyberfight.ru

Отдельно скажу про обеспечение безопасности. Вход на мероприятие стерег целый милицейский полковник – при погонах, в фуражке и с металлоискателем в руках. На мой опытный взгляд, для несения подобной службы требуется максимум сержант. А тут – целый полкан! Мое и без того немалое уважение к организаторам возросло втрое.

Начало процесса

Для начала к собравшимся обратился представитель фирмы Samsung, коротенько рассказав о целях данного мероприятия и пожелав всем удачи в бою. После чего вдарил в правильный корейский гонг, возвестив таким образом начало.

И тут вдруг террористы как выбегут! Как начнут стрелять! Как начнут орать! Публика – в восторге! А злодеи уже заламывают какому-то гражданину на сцене руки! И нагло вытаскивают из рюкзака бомбу! Публика в шоке! Но тут откуда ни возьмись выскакивают контры! Стремительно дубасят терроров! Разминируют бомбу! Публика в полном ауте!

Это, конечно, было прикольно. Но еще прикольнее было бы, если бы народ «поиграл» в Quake – постреля из рокет лаунчеров, забацал пару пару рокет-джампов. Это было бы повеселее, да. Но и про контру тоже было смешно.

Игры

Началу игр предшествовала жеребьевка. Несмотря на то, что проводилась она очень даже по уму, результат оказался неожиданным. Получилось, что Пеле будет играть с Полосатым, Сид – со Злом, а Лексер – так и вовсе с Дэсом. Немедленно возникло недовольство. Мол, это неправильная жеребьевка и все такое, давайте заново. Далее особо говорливыми было поднято злословие на массе сайтов: дескать, это что же получается? Сейчас вот так сыграют, друг друга победят, и тогда на главный чамп в Корею поедет неведомо кто! Даешь посев!

Организаторы объясняли свое решение так. Большинство тех бойцов, которые проживают не в Москве и не в Питере, не имело возможности играть с общепризнанными и проверенными отцами. Соответственно, посев в такой ситуации, когда известным отцам назначили бы в противники ребят не шибко обстрелянных и вовсе неизвестных, привел бы к тому, что фактически одних «принесли в жертву» другим.

Сам я с организаторами был согласен. Если уж мощно рассуждать «поехать должны сильнейшие!», то вообще не очень понятно, зачем было устраивать соревнования. И так ясно, кто сильнейший. Назначили бы троих наиболее толковых парней, да отправили в Корею – чего мудрить-то?...

В ходе жеребьевки личный состав играющих получал специальные жетончики, типа того, что у Джона Рэмбо на шее висел. А на жетончике – названия команд и ники. Каждому игроку/команде давали по три штуки. Ну, два отнимали при проигрышах и отдавали победителям, а третий все равно оставался себе. Задумка отличная – что-то вроде скальпов, материальное свидетельство победы.

Однако начали играть. Замечу, что игровой процесс был поставлен очень





На большом экране зрители могли наслаждаться наполненным адреналином действом. Кстати, обратите внимание на обилие символики Чемпионата — ее, равно как и пепси-колы, было просто море.

зать хочу про организацию чампа. Организация была такой, что ничего подобного еще ни разу видеть не доводилось. Более того. Те, кто выезжал на подобные мероприятия за кордон, хором говорили о том, что ничего подобного не видели ни в Париже, ни в Лондоне.

Кстати, не упомянул о том, что организаторы привезли участников турнира со всех концов России, и поселили их в двухместных номерах гостиницы «Россия». В Париже и Лондоне все обычно привозят с собой спальные мешки и вповалку спят на полу в арендованных спортзалах.

Здорово было. Просто здорово. Отрадно, что таки нашелся такой серьезный спонсор, как Samsung, который способен проводить мероприятия такого калибра и такого размаха самостоятельно, ни у кого ничего не спрашивая и ни на кого не оглядываясь. В заключительном слове, обращенном к представителям прессы и дорогим гостям, представители фирмы сказали, что этот чемпионат, собственно, только начало. Что фирма намерена заниматься играми очень серьезно.

К чему это я? К тому, что как только





Слева — главный судья Чемпионата, Dilvish. Несмотря на суровый вид, в душе он исключительно добрый и отзывчивый человек. В свободное от судейства время Dilvish ведет рубрику CyberSport в "СИ".

четко. Все шло по графику, практически ни разу из этого самого графика не выбившись. Судейство было на высоте, за что следует сказать отдельное спасибо главному судье Дилвишу – прекрасно поставил дело. Вот что значит опыт и грамотный подход!

Конечно, не обошлось без легких накладок: и техника пару раз подвела, и настройки пошаливали. Без этого никогда не бывает и быть не можешь. Но, тем не менее, все нештатные ситуации были грамотно урегулированы и разрулены.

Хотелось бы отметить и один серьезный недостаток. Недостаток не данного конкретного турнира, а всеобщий. Сидят, значит, зрители, смотрят игры на всяких разных экранах. В полной тишине. Потому что звук никто никогда не включает. С одной стороны, оно, конечно, правильно. Если есть хотя бы пара экранов, то при включенном звуке можно будет рехнуться минут через пятнадцать. С другой стороны, людям, которые сами играть не умеют, а просто пришли посмотреть, вообще ничего не понятно. Ну, бегает кто-то, ну, скачет туда-сюда, стреляет иногда. И чего?

Считаю, что просмотр для зрителей давно уже следует организовывать точно так же, как футбол. То есть посадить перед монитором и микрофоном грамотного человека, разбирающегося в игре и с хорошо подвешенным языком. И пусть он смотрит за ходом поединков и комментирует происходящее. Вот тогда – да, тогда другое дело. А пока до этого никто никак не додумается. И зрелищности это не добавляет.

Итог

Умышленно не говорю о том, кто и кого победил. Победили, как положено, сильнейшие. И не повредили этому ни плохая погода, ни «неправильная» жеребиловка. И в Корею представлять Россию, понятно, поедут не те, кого правильно посеяли, а те, кто круто играет.

О призах и победителях не говорю потому, что сказать хочу о другом. Сказа дело берутся такие гиганты, так, почуяв перемену, без промедления активизируются и те, кто помельче. Соответственно, погуще пойдут и чампы. А там, глядишь, и снова призы станут как положено – от ста тонн и выше, да.

Ну, мечтать не вредно, конечно. А пока – желаю удачи нашим бойцам в Корее. Есть мнение, они себя и там покажут как следует.

END



ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.
INNONICS
ГНОМЫ
ОНИ МОГУТ КОПАТЬ.
А МОГУТ И НЕ КОПАТЬ...
1С
snowball.ru
лучшие игры по-русски
ИГРУШКИ
ГНОМЫ
НОЯБРЬ 2001
Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64.
hotline@1c.ru www.1c.ru, 1c@1c.ru

Валерий «А.Купер» Корнеев

НЕВЫЕЗДНЫЕ

Почему Konami отказывается издавать в США и Европе два своих популярнейших японских шедевра? Что представляют из себя Snatcher и Policenauts на самом деле? Отчего так усердно игнорируются голоса геймеров, ратующих за выход обеих игр на PS? Какую роль играет во всей этой истории компания Working Designs? Вопросы, заслуживающие журналистского расследования. Данная статья призвана прояснить ситуацию, сложившуюся вокруг двух легендарных, но малознакомых западным игрокам суперхитов.

Дополнительная информация: http://homepage.interaccess.com/~dlaatz/

БЕЛЫЕ ПЯТНА ИСТОРИИ

Благодаря усилиям игровой прессы, автора Metal Gear Solid знает чуть ли не каждый геймер. Имя Хидэо Кодзимы (Hideo Kojima) у всех на устах, он в равной степени обласкан как критиками, так и простыми геймерами. Выражая идеи преимущественно кинематографическим языком, Кодзима вкладывает в свои игры мечты и заботы, страхи и боль современников. Столь серьезный подход, нетипичный для индустрии электронных развлечений, равно как и осознанный отказ от напрашивающегося при этом излишнего морализаторства, принесли талантливому сотруднику Konami и его команде заслуженную всемирную славу. Однако до сих пор за пределами Японии многие игроманы не знают, что Metal Gear Solid — далеко не первый культовый бестселлер, вышедший из мастерской Кодзимы. Другие его игры, **Snatcher** и **Policenauts**, сравнимые по популярности в Японии с MGS, нисколько не уступают последней в драматизме сюжета, проработке персонажей и динамике. Только вне Страны Падающей иены их днем с огнем не сыщешь.

SNATCHER: СНИТСЯ ЛИ АНИМЕ ЭЛЕКТРООВЦАМ?

В 1996 году на территории НИИ «Чернотон» в Москве произошел взрыв, в результате которого в атмосферу попал вирус Lucifer Alpha. К 1998 году от воздействия мутировавшего вируса погибла половина населения планеты. Время действия игры — год 2047. Джилиан Сид (Gillian Seed) и его жена Джеми (Jamie) найдены в Сибири, где они провели пятьдесят лет в криосне. Оба страдают амнезией. Вскоре пара расходится («Если мы забыли о своих чувствах друг к другу, то зачем нам держаться вместе?»), Джилиан переезжает в Нео-Кобэ Сити и начинает обустраиваться в изменившемся мире. Пройдя усиленную военную подготовку, он поступает на работу в подразделение JUNKER (Japanese Undercover Neuro-Kinetic Elimination Ranger), отряд, специализирующийся на выслеживании и ликвидации снетчеров — андроидов, которые убивают людей и принимают их облик, пытаясь изжить человечество с лица Земли. Джилиан догадывается, что тайна появления снетчеров както связана с его собственным загадочным прошлым...



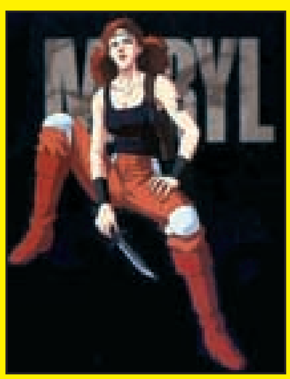
Персонажи Snatcher: ни дать ни взять аниме по фильму Blade Runner.



Snatcher — это образчик чистого, дистиллированного киберпанка. Весь сюжетный и визуальный антураж игры аккуратно заимствован Кодзимой из «Бегущего по лезвию» Ридли Скотта (в свою очередь, снятого по мотивам романа «Снятся ли андроидам электроовцы?» Филиппа К. Дика). В меню сплошь проверенные блюда: гигантские мегаполисы, напичканные электроникой трущобы, взбесившиеся киборги. Обязательные жанровые детали: вечный дождь за окном, китайский квартал, бешеные цены на домашних животных, всемирная нейросеть с примитивным графическим интерфейсом. Опционно: зверски убитый напарник, роботы-помощники, возлюбленная-киборг. Такова карма. На каждого Рика Декарда — по репликанту, каждому Джилиану Сиду — по снетчеру.

На экране красивая аниме-картинка, рядом с ней строка команд вроде «посмотреть», «взять», «расспросить» — вот вам и все премудрости. Смотрим картинку, выбираем и жмем кнопочку, любуемся на

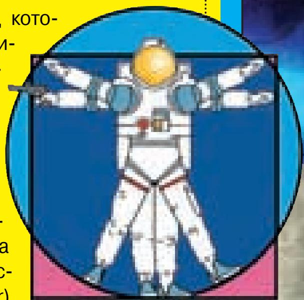
Ба, знакомые все лица!



Одна из героинь Policenauts — не кто иная, как Мерил Сильвербург (Meryl Silverburgh), рыжеволосая пассия Солида Снейка. Она работает в полицейском участке на Beyond Coast и сопровождает Джонатана в нескольких миссиях. По-прежнему крута, как вареное яйцо, но явно пренебрегает услугами хороших парикмахеров.



новые картинки. Слушаем неплохую озвучку персонажей, демонстрируем чудеса дедукции/индукции, время от времени отстреливаем противников в боевом режиме, под который замаскирован обычный тир (ни шагу вперед после Duck Hunt, версия **Snatcher** для Sega CD поддерживала световой пистолет Justifier). Интерфейс, механика — проще некуда. Сюжет, как всегда у Кодзимы, на пять с плюсом. За каждым углом интрига. Половина встречных не те, за кого себя выдают. Предсказывать следующий сюжетный виток — дело пропащее; кругом подстерегают измены, подставы и засады. Играя за Джилиана, ощущаешь себя в шкуре слона, переходящего минное поле: в живых останешься, но полетать придется. Удовольствия — вагон и маленькая тележка. Так и запишем: адреналиновый квест.



POLICENAUTS: НАША СЛУЖБА И ОПАСНА, И ТРУДНА

Джонатан Игргрэм (Jonathan Ingram) в числе пятерки элитных «полиценавтов» (космонавтов-полицейских, все в одном) отправлен на орбитальную станцию Beyond Coast — служить и защищать. В пути команда стала объектом диверсии, и главный герой на долгие 25 лет отправился бороздить просторы космоса... угадали, коченея в криогенном скафандре. Но, будучи вызволенным из морозного плена, он, в отличие от коллеги Джилиана, потерей памяти не страдает и возобновляет свое путешествие по старому маршруту. Пускай прошло четверть века, но те, кому была выгодна неявка Джонатана на Beyond Coast, должны ответить по всей строгости закона. Прибыв на станцию, он разводит кипучую детективную деятельность, расследуя события минувших дней и не забывая при этом постоянно влипать в истории, избегать покушений и устраивать локальные погромы.

Приключенческий боевик? Научно-фантастический квест? Интерактивное аниме? Создатели **Policenauts** не побоялись бросить в один котел как знаменитые черты PC-шных adventure, так и чисто аркадные перестрелки, а получившуюся в итоге гремучую смесь щедро сдобрили анимационными роликами и приправили по-японски качественным звуковым рядом. Сюжет на этот раз вертится вокруг похищения людей, заказных убийств, клонирования, выращивания органов, разработок принципиально нового оружия и деятельности глубоко законспирированных трансрпланетарных террористических организаций. Этой порочной деятельности придется натурально положить конец.

Хидэо Кодзима, живая легенда



Вехи карьеры:

1987 — Metal Gear / MSX, впоследствии вышла версия для NES

1988 — Snatcher / MSX, впоследствии PC-Engine, Sega CD, Sega Saturn, PlayStation

1989 — Snatcher SD / MSX

1994 — Policenauts / 3DO, впоследствии PC-9821, Sega Saturn, PlayStation

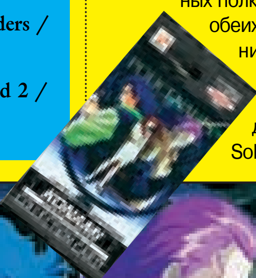
1998 — Metal Gear Solid / PlayStation, впоследствии PC

2000 — Zone of the Enders / PlayStation 2

2001 — Metal Gear Solid 2 / PlayStation 2.

БЫТЬ ИЛИ НЕ БЫТЬ?

А теперь повторим вопрос дня: с какой стати Konami на протяжении вот уже нескольких лет упорно отказывается издавать обе игры на английском языке? Возможно, что в случае со **Snatcher** компания не хочет рисковать с повторным релизом для новой платформы, памятуя о провальных штатовских продажах версии для Sega CD в 1994 году. Однако времена порядком изменились, равно как и вкусы геймеров: те игры, которые раньше считались абсолютно непотребной экзотикой, нынче успешно завоевывают западный рынок. За примерами далеко идти не нужно — семь лет назад англоязычные приставочные RPG были нишевым продуктом, не востребованным основной массой игроков, в последние же годы они прочно утвердили свои позиции как один из лидирующих консольных жанров. Что говорить, даже диковинные музыкальные игры прорвались на американский рынок во всем своем разнообразии, от PaRappa the Papper до Dance Dance Revolution. В Европе достаточно успешно продавалась совершенно минималистическая Vib Ribbon... Заявления Konami о том, что **Snatcher** и **Policenauts** якобы будут непопулярны у западной аудитории из-за своей жанровой принадлежности, можно сразу игнорировать как беспочвенные. При возросшем уровне интереса к японским играм (особенно интеллектуальных жанров — таких, как RPG, стратегии и квесты) представляется крайне маловероятным, что тираж надолго залежится на магазинных полках. Безусловно, у обеих игр нет сколько-нибудь серьезных шансов достигнуть уровня продаж Metal Gear Solid или Silent Hill, но неужели в Konami полагают, что они соберут меньше поклонников, чем вышедшая только что Castlevania Chronicles?





Обложка PS-версии Policenauts во всей красе

И ладно бы производственные издержки оказались значительными — так ведь достойный английский перевод и полная озвучка **Snatcher** у Konami в распоряжении аж со времен Sega CD, а PS-вариант



Policenauts для США и Европы находился в разработке еще в 1997 году, был продемонстрирован на тогдашней E3, а несколько игровых журналов даже получили демо-диски с озвученной бета-версией (косвенное подтверждение того, что **Policenauts** тоже полностью переведена на английский). Что заставило Konami свернуть работу над почти готовой игрой, можно только догадываться. Возможно, решено было «очистить дорогу» для MGS, сконцентрировав все силы на новом творении Хидэо Кодзимы, — вместо его старых вещей, менее продвинутых в технологическом плане. Чтобы хоть как-то оправдать избранную тактику, Konami использовала совсем уж не выдерживающие никакой критики аргументы. В частности, неоднократно заявлялось об излишней жестокости **Snatcher** и **Policenauts** и о затрагиваемых ими «слишком взрослых» темах. Особой притчей во языцех стало пристрастие Джилиана Сида к курению — дескать, вырезать сцены с сигаретами у Konami сил нет, а с ними игру выпускать никто не будет: дурное-де воздействие на молодежь. Вспоминали, что в свое время Sega нашлепнула на **Snatcher** лейбл «MA-17» (аналог нынешней категории Mature от ESRB), чем благополучно похоронила релиз. Но с тех пор много воды утекло, Солид Снейк спокойно протаскивает табачок на очередное задание, а страшенный Silent Hill 2 продался миллионным тиражом, имея возрастное ограничение «только с 18-ти лет».

В конце сентября президент Working Designs Виктор Айрленд (Victor Ireland) упомянул о том, что Konami наконец решила пересмотреть лицензионную политику в отношении некоторых игр и, возможно, WD представится шанс заполучить вожделенные права на локализацию **Snatcher** и **Policenauts** на территории США. Зная о том, с каким вниманием и ответственностью Working Designs подходит ко всем своим проектам, можно надеяться, что Konami примет решение в их пользу. По крайней мере, при подобном развитии событий выиграют все: и обе компании, и мы с вами. Остается следить за новостями и не забывать, что гений Хидэо Кодзимы воплотился не только в MGS2, но и в паре других игр, чья дальнейшая судьба как раз решается в настоящее время. END

ИГРОВАЯ ИНДУСТРИЯ ПОД УДАРОМ ТЕРРОРИСТОВ

Александр Щербаков

В это трудно поверить, но события, произошедшие 11-го сентября в США, оказали влияние даже на те стороны нашей жизни, к которым, казалось бы, они не должны иметь ровным счетом никакого отношения. В основном, виной тому американское общество и различные любопытные меры «по ликвидации последствий трагедии», принимаемые руководством этой страны. Страшно и в то же время смешно наблюдать, как в срочном порядке подвергаются цензуре кинофильмы, как в адрес радиостанций поступают настойчивые рекомендации убрать из эфира ряд музыкальных композиций, как происходит еще уйма вещей, подобных этим. И конечно же, волна сумасшествия не могла не захлестнуть (хотя бы чуть-чуть) индустрию интерактивных развлечений. Одни игровые продукты были отложены, в другие были внесены необходимые изменения, третьи оказались под угрозой отмены. О ряде наиболее интересных проектов, тем или иным образом пострадавших от сентябрьских терактов и событий, последовавших за ними, мы и хотели бы коротко рассказать в этой статье.

Дополнительная информация: http://www.gamespy.com/articles/september01/gameover/

Microsoft Flight Simulator 2002

Платформа: PC
Жанр: Simulator
Издатель: Microsoft
Разработчик: Microsoft

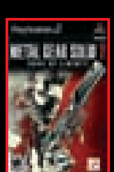


Microsoft Flight Simulator 2002 – один из самых ярких примеров, которые можно привести в статье на данную тему. Игра не только была отложена и подверглась некоторой (небольшой, впрочем) переделке, но и привлекла к себе достаточно серьезное внимание общественности. Причем общественности отнюдь не абстрактной, а той ее части, которую хлебом не корми, дай поговорить о вреде компьютерных игр. В данном случае игру попрекали за «излишнюю реалистичность» и на полном серьезе обсуждали вопросы, касающиеся возможной подготовки террористов посредством различных версий **Microsoft Flight Simulator**. В итоге игра была отложена до 1-го ноября, причем из финального варианта разработчики оперативно вырезали башни Международного Торгового Центра. Кроме того, был выпущен патч, который уничтожает одну из сцен вступительного ролика – самолет, врезающийся в небоскреб.

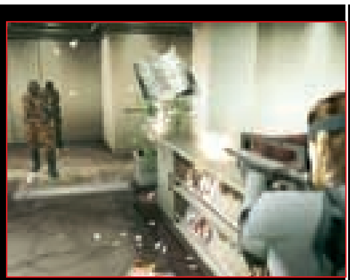


Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

Платформа: PlayStation 2
Жанр: action/adventure
Издатель: Konami
Разработчик: Konami JPN



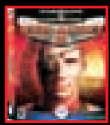
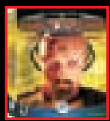
Один из самых ожидаемых проектов для PlayStation 2 – обреченное стать суперхитом творение Hideo Kojima – после событий 11-го сентября оказался чуть ли не под угрозой отмены. Вернее, под угрозой оказался выход игры на Западе, так как в Японии ничего крамольного в **Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty** никто, естественно, не нашел. Со Штатами же все сложнее: сюжет **MGS2** вращается вокруг террористической группировки, действующей в Нью-Йорке. А это в сложившейся ситуации далеко не шутки. Впрочем, несмотря на заявления Konami, никто за судьбу **MGS2** особенно не беспокоился – игры такого уровня никто так просто не бросает. Максимум, их откладывают. На данный момент с игрой все в полном порядке – 13-го ноября она увидела свет.



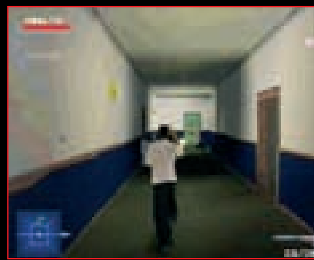
Red Alert 2 Command & Conquer: Yuri`s Revenge (Red Alert 2 Expansion Pack)

Платформа: PC
Жанр: RTS
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Westwood

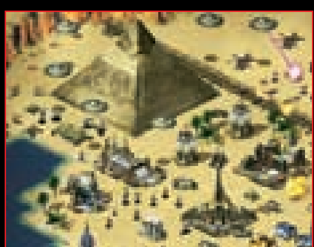
С двумя продуктами от Westwood произошла очень любопытная, но все равно не

очень-то приятная история. Все началось с того, что продавцы и покупатели **Red Alert 2** резко обратили внимание на тот факт, что на коробке с игрой красуется очень интерес-



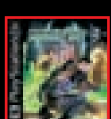




ная картинка. Изображала она, уничтожение Нью-Йорка. Некоторые сети игровых магазинов тут же приостановили продажу игры, на что незамедлительно отреагировала Electronic Arts. Компания предложила торговым предприятиям возвратить **Red Alert 2,** после чего, пару недель спустя, они получили бы игру обратно, но уже в новом оформлении. Проблемы с дизайном коробок, правда, на этом не закончились. На очереди стояла **Yuri`s Revenge**, оформление которой также было переделано, а сроки выхода в результате оказались сдвинуты.

Syphon Filter 3

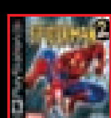
Платформа: PlayStation
Жанр: action
Издатель: Sony
Разработчик: Eidetic



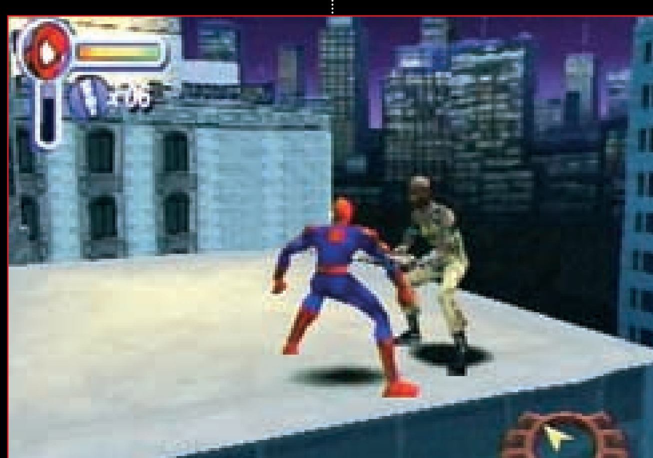
Выход третьей части популярного stealth action **Syphon Filter** был запланирован на 25-ое сентября, но уже через несколько дней после трагических событий в США представители Sony Computer Entertainment America заявили о том, что игра будет отложена. Официальным поводом, само собой, послужило нежелание лишний раз травмировать психику американцев и сочувствующих им людям продуктом, в центре которого находится вооруженная борьба с террористами. В итоге **Syphon Filter 3** появился на прилавках только в начале ноября.

Spider-Man 2 Enter: Electro

Платформа: PlayStation
Жанр: action
Издатель: Activision
Разработчик: Vicarious Visions

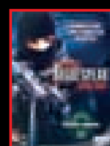


После того как Spider-Man: The Movie получил свою порцию критики за полеты между небоскребами, Activision в спешном порядке объявила о своем решении отложить релиз **Spider-Man 2 Enter: Electro**. Официальные лица объяснили это следующим образом: «В Spider-Man 2 здания выполняют роль фоновых объектов, не взрывающихся и не обрушивающихся. Тем не менее, Activision беспокоится, что некоторые элементы графического оформления могут быть ошибочно приняты за Twin Towers». Выразив соболезнования семьям погибших в результате терактов, Activision перенесла выход игры с 18-го сентября на конец октября.



Tom Clancy`s Rogue Spear: Black Thorn

Платформа: PC
Жанр: action/strategy
Издатель: Ubi Soft
Разработчик: Red Storm Entertainment



Несмотря на то что в **Tom Clancy`s Rogue Spear: Black Thorn** игрок выступает в роли борца с терроризмом, Ubi Soft заявила, что релиз все-таки необходимо было перенести с 9-го октября на более поздний срок. Мотивировалось это тем, что нельзя выпускать такую игру всего лишь месяц спустя после событий 11-го сентября. Правда, в случае с Ubi Soft подобное заявление прозвучало комичнее, чем с какой-либо другой компанией. Дело в том, что игра появилась на прилавках 30-го октября, то есть задержавшись на 11 дней. Надо понимать, 1 месяц – слишком малый срок, для того чтобы все пришли в себя. 1 месяц и две недели – совсем другое дело.

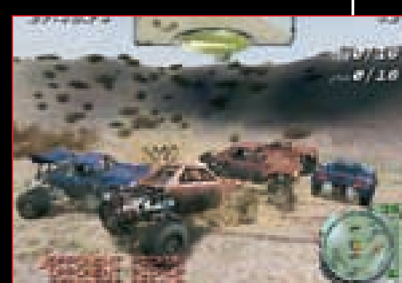


Smuggler’s Run 2: Hostile Territory

Платформа: PlayStation 2
Жанр: Racing
Издатель: Rockstar Games/Take 2 Interactive
Разработчик: Angel Studios



Отголоски террористических актов коснулись даже такого жанра, как гонки. Rockstar Games и Take 2 Interactive отложили релиз **Smuggler’s Run 2: Hostile Territory** для PlayStation 2, так как в некоторых миссиях действие игры разворачивалось на территории Афганистана. Разработчики тут же взялись за небольшую переделку содержания, что привело к одной интересной, можно даже сказать курьезной вещи. С легкой руки Angel Studios «афганские» уровни превратились... в этапы, протекающие на юге России. Красота, да и только!



БУКА: ЗУБАСТЫЕ И УЛЫБАЮЩИЕСЯ

Олег Коровин

…Передо мной выросло здание, построенное, казалось, по всем законам стиля industrial. Тенью скользнув мимо проходной, я поспешил зайти внутрь — и оказался в мрачном, пустынном коридоре. Лестница круто уходила вверх, не давая даже намека на то, что она где-то заканчивается. Я проходил этаж за этажом. На пути периодически встречались странного вида таблички с улыбающимся башмаком на них и указующими путь стрелками. Поверив одной из них, я зашел в темный зал. Стараясь не шуметь, прокрался вдоль стены до противоположного конца комнаты. Увидел проход, из которого доносились звуки синхронно работающих станков. Вдалеке мелькнула тень — я метнулся к выходу…

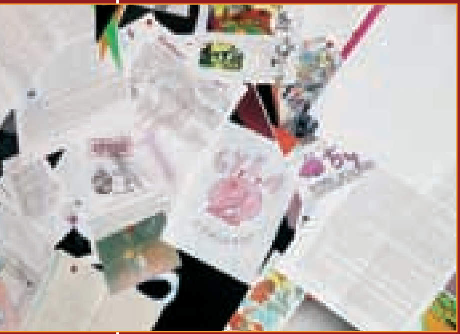
Я снова стоял на лестнице. Но уже через секунду понял, что это не тот коридор и не та лестница. Опасаясь погони, я не решился вернуться и поспешил наверх. Башмаки продолжали улыбаться мне. Мне было все равно. Я шел, доверяя лишь своему чутью и желанию добиться цели. Я знал, что делаю это ради Страны, и решил идти вперед, что бы ни случилось. Наконец, я оказался перед массивной дверью. Что ждет меня за ней? Я отбросил все мысли, повернул массивное колесо, открывающее замок, и шагнул за порог… Ба, да это же «Бука»!

Дополнительная информация: http://www.buka.ru/

Из глубины веков

Внутри атмосфера была абсолютно иной: много света, много людей, довольно привычный для меня маленький рабочий хаос, состоящий из островков спокойствия и упорядоченности, перемешанных в океане рутинных дел. Работа идет, и внешне все говорит о том, что идет она нормально. Но за нынешним относительным спокойствием и благоденствием стоит долгая история, полная драматических событий.

А началось все в далеком 1994 году, когда на свет появилась фирма со странным названием «**Бука**». Это было золотое для многих время. Деревья, конечно, были зеленее, небо голубее, а мы сутки напролет играли на 8 и 16-битных приставках и не думали о грядущем. «**Бука**» все это понимала, поэтому изначально компания занималась продажей приставок **Sega Megadrive** и картриджей к ним. Чуть позже, когда на свет появилась **PlayStation**, занялась и ей.



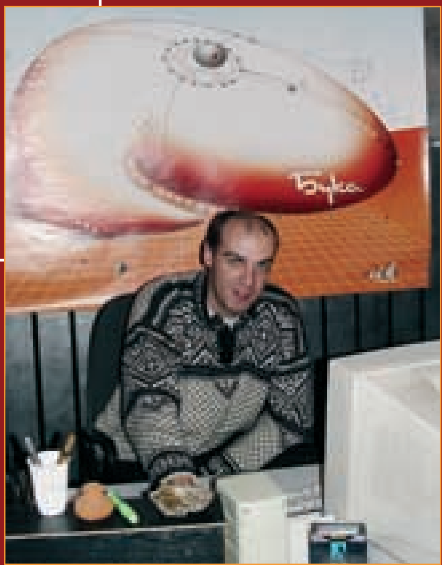
Но вот в один прекрасный день в 1995 году «**Бука**» обратилась к ребятам из МИФИ с просьбой создать систему учета торговли. Совершенно неожиданно выяснилось, что те делали танковый симулятор по заказу Министерства Обороны. Называлась эта контора «**Логос**». Именно тогда родилась мысль о том, чтобы делать собственные игрушки. Решение это было не самое простое. Сложностей море: отсутствие опыта, работа на незнакомом рынке **PC**, отсутствие высококлассных специалистов по разработке и продвижению игр. Однако с «**Логосом**» все же был заключен договор на создание авиасимулятора, который затем вырос в «**Русскую Рулетку**». Это был первый проект «**Буки**» как издателя. На раскрутку «**Русской Рулетки**» была потрачена огромная по тем временам сумма $100.000. Несмотря на такие вложения, «**Бука**» не рассчитывала получить большую прибыль от продаж. Речь шла хотя бы о частичной(!) окупаемости. Значительно важнее было то, что компания заявила о себе.

На «**Аниграфе 96**» «**Бука**» провела довольно интересную акцию: компания поставила себе целью собрать всех российских разработчиков на одном стенде, чтобы продемонстрировать, на каком уровне на тот момент находилась отечественная игровая индустрия. Была и вторая цель — поиск партнеров. Для самой «**Буки**» гораздо важнее было последнее. И компания добилась своего, довольно близко познакомившись с **K-D Lab** и **Nival'ом**. Через несколько месяцев после этого началась работа над «**Вангерами**» и «**Аллодами**». Взяться за издание «**Аллодов**» было гораздо легче. Несмотря на некоторую необычность, игра была довольно традиционна, что как нельзя лучше сказалось на ее судьбе. Ее концепция пришлась по душе не только российским игрокам, но и западным. С «**Вангерами**» все было гораздо сложнее. Поначалу ими были шокированы даже сами сотрудники «**Буки**». Вот уж действительно, сюрреалистическая революция от людей с радикально нетрадиционным видением мира. Издатель понимал, на какой риск идет, и все же концепция была слишком интересной, чтобы от нее отказаться. В результате игра обрела множество поклонников, однако часть игроков ее не приняла. Или, вернее сказать, не поняла – слишком необычной и оригинальной была игровая вселенная.



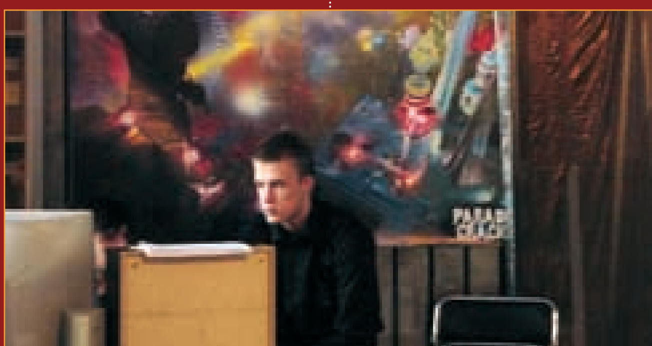
Вот такие симпатичные люди работают в “Буке”.

Ну а дальше был кризис 1998 года. Из готовых продуктов на тот момент существовал «**Петька и Васи-**



С таким плакатом и работается веселее!

В 1995 году "Бука" обратилась к ребятам из МИФИ с просьбой создать систему учета торговли. Однако неожиданно выяснилось, что те делали танковый симулятор...



лий Иванович». Коробочную версию игры покупать не стал бы никто. В то время у многих людей зарплата была меньше, чем стоил бокс. И тогда «**Бука**» приняла сенсационное решение. Компания первой на российском рынке выпустила jewel-версию игры. Что тогда началось... На «**Буку**» обрушился шквал негодования не только от конкурентов, но даже от прессы! Jewel — это не европейский стиль продаж, к которому мы так стремились. Лицензионные игры «скатились» до пиратского уровня. Переход на jewel'ы был очень болезненным и долгим. Другие издательства еще как минимум полгода не желали принимать новый стандарт. Понять их можно: с переходом на него прибыли становились ничтожными. Разница между себестоимостью выпуска диска и его оптовой ценой минимальна. В то же время, продавать боксы и дальше было невозможно — их уже не покупал никто.

Надо сказать, даже если бы кризиса не было, рынок все равно уже не смог бы оставаться прежним. Бука готовила революцию. Дело в том, что коробочную версию «**Петька и Василий Иванович**» планировали продавать по $15! Пиратские диски в то время стоили $5, а «**ПиВИЧ**», если помните, занимал как раз **3 CD**. Да, история не знает сослагательного наклонения. Но если бы все-таки это было осуществлено, если бы лицензионные игры стали продавать по ценам пиратских, если бы вслед за «**Букой**» и остальным производителям пришлось снизить цены... Эх!

Все в том же 1998 году произошло еще одно событие беспрецедентной важности. В результате мучительных переговоров с 3DO «**Буке**» удалось убедить компанию подписать контракт на издание русской версии **Heroes of Might & Magic III** в jewel'ах. Это тоже вполне можно считать прорывом, ибо именно с «**Героев III**» начался массовый выпуск западных проектов на территории России по ценам, приемлемым для нашего рынка.



PR менеджер (и наш гид!) Марина Белобородова.

Такой была история. А дальше — дальше настоящее.

Наши дни

Проектов, над которыми сейчас ведется работа очень много. Остается только удивляться, как они все успевают. Мне удалось познакомиться практически с каждой игрой, так что буду делиться впечатлениями.

Echelon: Wind Warriors («**Шторм: Солдаты Неба**»). Продолжение нашумевшего «**Шторма**». Это один из немногих проектов, где ничего необычного не ожидается. Новые миссии, новая техника и т. д. Главное, что изменится – это система прохождения игры. Будет 7 кампаний по 6-8 миссий в каждой. Каждая кампания — это объемное задание, выполнение которого разбито на несколько этапов. Соответственно, все задания взаимосвязаны, и ваше поведение в предыдущих миссиях повлияет на последующие. Интересно, что теперь мы выступаем не в роли пилота-новичка, а как инструктор. Первая миссия — абсолютно та же, что и в первой части игры. Только показанная с другого ракурса. То есть нашей задачей будет защита курсантов от внезапного нападения. Кардинально же «**Шторм**» ни в чем не изменился.



Продолжает летнюю тематику **Red Shark** от **G5 Software**. Самое любопытное в этой игре — сюжет. Готовьтесь. ФСБ удается заслать знаменитый вертолет Ка-50 во времена Второй Мировой войны, когда вертолетов не было вообще. Меня больше всего заинтересовало, как будут реагировать на такую машину наши противники и особенно союзники. Судя по всему, никак — им все равно. А жаль. По жанру это action. Никаких симуляторных изысков. Нам дают вертолет, дают задание и отправляют в бой. В целом проект производит впечатление довольного средненькой игрушки, как по графическому оформлению, так и по игровому процессу, который прост и прямолинеен до неприличия. Впрочем, время еще есть, и что-то может измениться к лучшему.

Charm of War («**Талисман**»). Сюжет этой **RPG** основан на легенде о Китеж-граде, который таинственным образом исчез. Задачей героя становится поиск артефакта, который способен восстановить город. В «**Талисмане**» будет существовать особая система взаимодействия игрока и окружающего мира. В зависимости от опыта, ему будут доступны разные локации, предметы, персонажи и т.д. Получая experience, герой будет становиться не только сильнее, но и старше, что окажет существенное влияние на игровой процесс. Очень необычной

Надо сказать, даже если бы кризиса не было, рынок все равно уже не смог бы оставаться прежним. «Бука» готовила революцию...



Графически «Талисман» уже сейчас выглядит очень достойно. А ведь остался еще целый год до выхода.

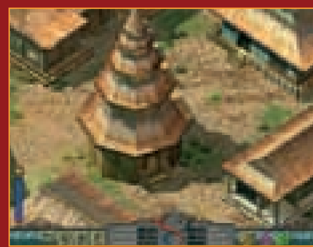
должна стать система магии. Если герой не пользуется каким-то заклинанием, то начинает постепенно забывать его. То же, кстати, и со скиллами. В «**Талисмане**» будет множество городов, которые являются не просто точками на карте, а настоящими «живыми» объектами. Между ними существуют определенные взаимоотношения, изменяющиеся со временем. Вероятно, игроку даже будет дана возможность подчинить себе какой-либо город. К сожалению или к счастью, сейчас игра находится на ранней стадии разработки (релиз намечен



Магия — пускай не слишком эффектно, но эффективно!

на третий квартал 2002 года), так что даже общая концепция может претерпеть изменения. Возможно, именно поэтому сейчас «**Талисман**» выглядит столь заманчиво и необычно. Но будем надеяться, что все свои задумки ребята из **7th Bit Lab** реализуют.

Чисто внешне на «**Талисман**» очень похожа разрабатываемая **Jonquil Software RPG** под названием **Spells of Gold** («**Заклятие**»). Те же славянские мотивы в архитектуре (правда, на сей раз смешанные с китайскими и индийскими), тот же изометрический вид... Но похожи проекты только внешне. «**Заклятие**» — игра гораздо более традиционная. Будут **Diablo-подобные** бои, множество миров, квестов и прочих привычных нам атрибутов ролевой игры. Однако уже сейчас тестеры говорят, что «**Заклятие**» производит очень хорошее впечатление, и это еще раз доказывает, что классика не выходит из моды. Выход игры ожидается в феврале 2002 года.



Влияние китайской культуры. В играх подобное можно увидеть не так часто.



С точки зрения стиля здания в «Заклятии» просто безупречны.

Из средних веков в далекое будущее переносит нас киберпанковский проект **Paradise Cracked** («**Код Доступа: Рай**») от **MiST land**. Эта игра стоит на грани стратегии и **RPG** — пошаговая тактика с сильными ролевыми элементами. Мы управляем командой бойцов, сражаясь против роботов, киборгов и прочей механизированной братии. Здесь все довольно привычно. Три класса персонажей: хакер, снайпер и штурмовик. То есть герой либо умный (может взламывать технику и подчинять себе врагов), либо меткий, либо сильный (носит с собой кучу оружия и боеприпасов). Большая часть работы над игрой уже завершена, так что кое-какие выводы делать можно. Не стоит ждать от этого проекта чего-то необычного (кроме сюжета, который обещает быть действительно захватывающим). Графика восторга не вызывает, но и особых нареканий — тоже. Симпатично и функционально. И все, что должно быть в игре такого жанра, есть. Поклонники будут довольны.

Немного безумия

Все это были более или менее традиционные проекты, рассчитанные на публику с более или менее традиционными вкусами. Но видимо, общение с **K-D Lab** не могло пройти бесследно. Есть у «**Буки**» и откровенно безумные проекты.

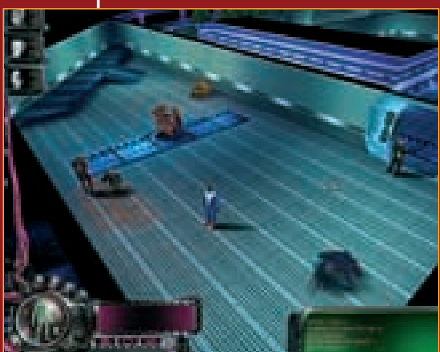
«**РПП**». Вы можете себе представить пинбол, на объяснение всех особенностей которого требуется более получаса? «**РПП**» — это как раз такая игра. Она про политику. Вы — президент. На игровом столе: Кремль, Мавзолей, Останкино, Дума и т.д. Со всем этим можно взаимодействовать, что повлияет



Где еще, кроме «РПП», вам дадут произвести легальный отстрел депутатов?

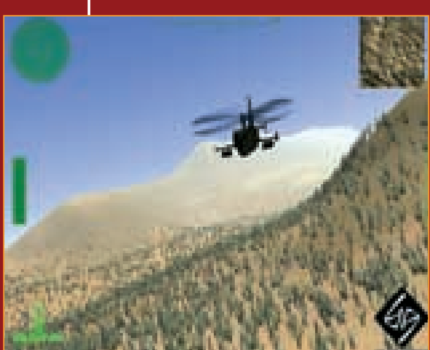


Выбранная форма правления будет влиять на внешний вид игрового стола.



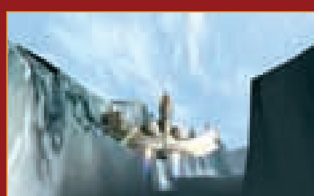
Интерьеры довольно мрачные – чувствуется влияние киберпанка.

на вашу президентскую судьбу. Скажем, Дума может устроить вам импичмент. Если, конечно, вы не перестреляете всех депутатов. Что смеетесь — это встроенная мини-игра такая. Выборы — тоже очень интересная процедура. Кандидаты просто должны набить друг другу лицо. Всего мини-игр будет очень много. Подробно объяснять правила не буду — очень долго. Но можете забыть о банальном наборе очков. Отныне мы ударяем мячиком Останкино или Газпром не для того, чтобы посмотреть, что с ними станет. Мы зарабатываем деньги, популярность и власть, дабы не вылететь из президентского кресла. Готовьтесь.



Пейзажи выглядят очень симпатично — полигонов на них не пожалели!

И еще один сюрприз. «**Дорога на Хон-Ка-Ду**» от «**Громады**». Это аркадная стратегия на железнодорожную тематику. Сражаться будут поезда! Так как ездят они только по



Пейзажи «Шторма» традиционно великолепны.

прямой, то в игру вносятся и элементы паззла — вам придется решать, какой поезд куда пустить, учитывая, что рельсы можно не только строить, но и разрушать. Информации пока очень мало, но уже понятно, что изрядной доли сумасшествия нам не избежать.

Башмак будет улыбаться!

Что будет со всеми этими проектами? Кого-то ждет ошеломительный успех, кто-то обречен на провал. Если оглянуться назад, становится понятно, что в «**Буке**» знают, как создавать и продавать игры. И вряд ли найдется человек, которому был бы незнаком логотип компании. Значит, есть все основания полагать, что мы еще не раз с ним встретимся. Остается лишь пожелать «**Буке**», чтобы она устраивала подобные встречи чаще, а нам — чтобы при виде выползающей на экран красной рожицы выражение лица хотя бы чуть-чуть напоминало ее.

PC

Олег Коровин

БЛИЦКРИГ



Думаю, после выхода «Демиургов» уже никто не станет сомневаться в том, что Nival Interactive может делать великолепные стратегические игры.
Не сомневаются в этом и сами сотрудники компании, уверенными шагами продолжающей наступление на рынок стратегий.

Жанр: RTS **Издатель:** CDV/1C **Разработчик:** Nival Interactive **Количество игроков:** 16
Онлайн: http://www.nival.ru/rus/blitzkrieg_info.html **Требования к компьютеру:** P2 300, Riva TNT **Дата выхода:** IV квартал 2002

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/post/14915/default.asp

По всем правилам военного дела, наступление ведется сразу на нескольких фронтах. Следующая цель для покорения — сердца многочисленных поклонников игр, посвященных Второй Мировой войне. Несмотря на то что сейчас на рынке довольно много подобных продуктов, «**Блицкриг**» явно выделяется на их фоне... практически всем. К тому же, кому как не отечественным разработчикам делать игры про Вторую Мировую?!

Для начала нужно определиться с жанром. Разработчики, не задумываясь, называют свое творение real-time strategy. Стратегия? Да. В реальном времени? Да. Значит, RTS. В то же время, с этим термином обычно ассоциируется что угодно, но только не выверенная до мельчайших деталей тактика ведения боя, полная историческая достоверность и реализм. По всем этим параметрам «**Блицкриг**» вполне можно назвать wargame'ом. Дело не в том, чтобы прийти к единому мнению относительно названия жанра. Важно другое. При всей real-time'овости, в игре будет минимум условностей. А значит, круг потенциальных поклонников проекта очень широк.





Размер юнитов не зависит от удаления от камеры, так как в игре не используется перспективная коррекция.

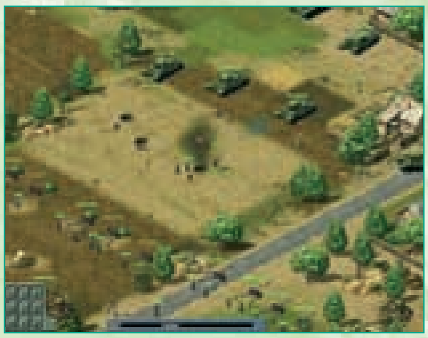
Временные рамки «**Блицкрига**» — 1939-1945 гг. Представлены три стороны: советская и немецкая армии, а также силы союзников (Англия и США). В игре будет 7-8 глав, каждая из которых посвящена какой-либо крупной военной операции. Перед игроком ставится определенная задача, которую он должен выполнить любой ценой. В каждой главе есть одна уникальная миссия, основанная на реальных исторических событиях, и неограниченное количество случайно генерируемых. Порядок их прохождения и количество битв, в которых будет участвовать игрок, последний выбирает самостоятельно. Выполнение уникальной миссии, как правило, влечет за собой переход в следующую главу. Что мешает, не тратя время на пустяки, сразу ввязаться в этот решающий бой? Да ничего. Свобода — она и есть свобода. Просто выйти живым из этой битвы сможет далеко не каждый. Давайте разбираться почему.

С самого начала игры вам дается определенное количество юнитов. Это те бравые парни, которые, переходя из главы в главу, останутся с вами до самого конца.

Разработчики поставили перед собой задачу сделать каждую карту максимально интерактивной. Это означает, что солдаты могут заходить в дома и стрелять оттуда, в лесу можно устраивать засады и т.д.



Вы можете разрушать любые здания. Иногда в них будут прятаться вражеские солдаты...



Если артиллерия не успеет уничтожить танки, поле будет усеяно трупами...

По крайней мере, вы заинтересованы в том, чтобы они остались с вами, а не пали смертью храбрых на поле боя, потому как дополнительных юнитов взять просто неоткуда. Это не значит, что все они одновременно будут присутствовать в игре — на каждую миссию вам позволено взять определенное количество солдат и техники из имеющегося резерва. Кто именно будет сражаться — решать вам. Со временем войска набирают опыт. Этим никого не удивишь, однако в «**Блицкриге**» опыт ваших солдат имеет огромное значение. Во многом случайные миссии даются именно для того, чтобы ваши подчиненные из зеленых новобранцев превратились в ветеранов фронта. За особые заслуги в выполнении заданий командования можно будет улучшать технику. Отдельные сражения значительно легче выиграть, имея в своем распоряжении какого-то специального юнита, получить которого можно лишь за успешное выполнение случайно генерируемых миссий. Поэтому-то настоятельно не рекомендуется избегать их. Хотя, если игрок очень силен как стратег, а его армия в предыдущих главах набралась опыта, то историческую битву можно выиграть «с налета». «**Блицкриг**» – это не Commandos. Здесь нет единственно верного варианта успешного прохождения. Ваши полководческие таланты смогут проявиться в полной мере.

Разработчики поставили перед собой задачу сделать каждую карту максимально интерактивной. Это означает, что солдаты могут заходить в дома и стрелять оттуда, в лесу можно устраивать засады и т.д. Для полноты картины добавьте к этому невероятный уровень реализма. Те же засады стали возможными благодаря тому, что любое препятствие (будь то дом, дерево или холм) ограничивает поле зрение юнита. Соответственно, и солдаты, оказавшись в лесу, не смогут издалека заметить противника. Инженерные войска могут строить защитные сооружения (колючую проволоку, противотанковые ежи, надолбы), прокладывать просеки, рыть окопы. Для техники рассчитываются не только параметры скорости передвижения и убойной силы оружия, но и скорость вращения башни (для танков), точность попадания и т.д. При взрыве учитывается ударная волна. У каждого взрыва есть зона гарантированного поражения и зона поражения слабых целей – во вто-

Сильное впечатление произвел специально устроенный военный парад — по экрану двигалось и маршировало около 160 видов техники и 40 видов пехоты!



ром случае лежащие на земле и сидящие в окопах солдаты уцелеют. Помимо наземных войск в вашем распоряжении будут и самолеты. Непосредственно вы ими не управляете, а просто указываете цель, и через какое-то время появляется эскадрилья бомбардировщиков или штурмовиков. Зенитные установки никто не отменял, так что атака с воздуха может и захлебнуться. Но артиллерию можно захватывать — достаточно уничтожить вражеских часовых и поставить на их место своих. А еще бу-







Сквозь лес танк проехать не сможет при всем желании — увы, деревья валить нельзя.

дут поезда, причем это не просто декорации, а настоящие боевые машины, на которые ставятся сверхтяжелые пушки. Чтобы нейтрализовать такую технику, не обязательно полностью уничтожать ее — достаточно просто повредить рельсы.

Несколько слов о картах, где вам предстоит сражаться. В зависимости от места действия, разными будут не только ландшафт и растительность, но и архитектура. К примеру, в Европе вам встретятся города со множеством домов, асфальтированными улицами и промышленными зонами — но не стоит ждать того же от Украины! Здесь гораздо более типичен сельский пейзаж с покосившимися домиками, грунтовыми дорогами и прочими хорошо знакомыми нам радостями жизни. В зависимости от времени года, внешний вид карт также будет существенно меняться.

Однако не одним реализмом примечателен «**Блицкриг**». Внешний облик игры привлекает ничуть не меньше, чем gameplay. Графика «**Блицкрига**» полностью трехмерна... с ма-аленькой поправкой. Не удивляйтесь так сильно, глядя на скриншоты. Все юниты действительно выполнены в 3D, но есть ряд особенностей, выгодно отличающих эту игру от аналогичных. Вы представляете себе солдата в 1 см высотой (при данном масштабе), состоящего из полигонов? Чтобы он не был грудой пикселей, необходимо очень высокое разрешение экрана и довольно мощный компьютер. Поэтому все мелкие юниты изначально создаются в 3D, а затем рендерятся в двухмерные модели. Так экономятся аппаратные ресурсы и значительно улучшается качество картинки. Если же речь идет о большой модели, то здесь ситуация обратная. Большая 2D картинка занимает слишком много памяти, а если учитывать анимацию, то тут вообще никаких ресурсов не хватит. Именно поэтому все большие строения и техника в «**Блицкриге**» честно трехмерные. В любом случае, танков и самолетов значительно меньше, чем людей и мелкой техники, так что слишком большой производительности от вашей видеокарты не потребуется (достаточно иметь Riva TNT). Какое отношение все это имеет к игровому процессу? Самое прямое. Благодаря используемой технологии, в наиболее крупных битвах смогут участвовать до 500 юнитов с каждой стороны!

Несмотря на то что выходит «**Блицкриг**» в лучшем случае через год, игра уже сейчас вполне заслуженно привлекает к себе внимание. Не так часто появляются настолько масштабные проекты. Размах действительно нешуточный: бесконечное количество миссий, доскональная проработка игрового процесса и самая широкая аудитория, на которую ориентирован продукт. Специалисты оценят правдоподобность и реализм, а не страдающие большой любовью к истории стратеги получат игру, где смогут бесконечно оттачивать свои навыки, — «**Блицкриг**» обещает быть для этого достаточно интересным.



Приближение бомбардировщиков не сулит ничего хорошего наземным юнитам.

Не удивляйтесь так сильно, глядя на скриншоты. Все юниты действительно выполнены в 3D, но есть ряд особенностей, выгодно отличающих эту игру от аналогичных.

PC

Антон Перегрузкин

ЕВРОПА II
EUROPA UNIVERSALIS II

Европа всегда была сильна, но никогда не была едина. Десятки стран не могли прийти к взаимному согласию, всюду и во все времена шли кровавые войны. Но самым жестоким временем, создавшим на грязи и костях современное общество, был период с пятнадцатого по девятнадцатый век. Именно эти века нам с вами и предстоит прожить, руководя провинциями и странами в игре «Европа II» (Europa Universalis II).

Жанр: strategy **Российский издатель:** 1C/snowball.ru **Зарубежный издатель:** Strategy First **Разработчик:** Paradox Entertiment **Онлайн:** www.europa-universalis.com/ **Дата выхода:** Рождество 2001

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF10041

ПРОШЛОЕ, НАСТОЯЩЕЕ И БУДУЩЕЕ

Подарить миру такую возможность обещает известная шведская компания Paradox Entertainment, совместно с канадским издательством Strategy First. Решив пойти по стопам знаменитого Сида Мейера и создать потрясающую серию исторических стратегий, компании обещают выпустить игру уже к рождественским праздникам. Однако давайте отправимся с вами в недалекое прошлое и вспомним, что происходило в начале этого года. Тогда свет увидела первая часть **Europa Universalis**, благодаря стараниям «1С» и Snowball Interactive пришедшая в Россию. Эта игра знакома нам под названием «Европа 1492-1792: Время перемен». Появившись на свет, она произвела настоящий фурор. Те, кто увидел «**Европу**», предпочитали ее всему, и даже Civilization не могла вернуть себе тех поклонников, которые однажды сыграли в творение Paradox Entertainment. Игра предлагала обыкновенным студентам, школьникам и домохозяйкам взять под свою опеку одну из множества европейских держав, чтобы затем в течение трехсот лет вести ее к торжеству... Или упадку – тут уж как получится. Для этого у игроков было почти все, что мог пожелать среднестатистический монарх тех времен: страна, разделенная на провинции, ресурсы, купцы, дипломаты, армия и многое, многое другое. Для достижения собственного благополучия необходимо было комбинировать войну и мир, следить за своим населением и армией, предсказывать поведение соседей и делать так, чтобы по вашему усмотрению они становились союзниками или противниками.



В вашем городе все спокойно. Домики стоят, пирамида высится, невидимые глазу служащие занимаются делами государства.



...существенные изменения постигли игровой AI, на долю которого выпало обрабатывать огромное число параметров и событий. Позаботились создатели и об IQ игроков, включив в комплект игры гигантское руководство с множеством исторических сведений, а также мощную систему обучения для свежеиспеченных «европейцев».

Многие игровые корифеи уже тогда были склонны считать, что в первой части игры существовало абсолютно все, для того чтобы смоделировать реальный ход истории. Но настоящей задачей игроков, на страх ученых мужей, посвятивших себя чтению летописей, являлось создание своего собственного, уникального хода истории...

РОЖДЕНИЕ ХИТА

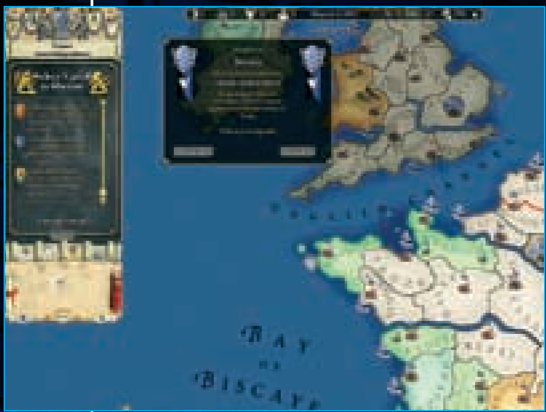
К сожалению, первая часть так и не смогла пробиться в верхние строчки хит-парадов. Однако мировое

ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА

Столетняя война: военный конфликт между Францией и Англией, происходивший в 1337-1453 годах. Причиной войны стали претензии английского короля, по крови на половину француза, на парижский трон и поддержка Францией противников Англии.

Жанна Д'Арк: родом из крестьянской семьи, она стала народной героиней Франции. 8 мая 1429 года освободила Орлеан, захваченный англичанами, за что впоследствии ими же была признана ведьмой и сожжена на костре. В начале двадцатого века была канонизирована, то есть причислена к лику святых.

Наполеон Бонапарт: даже если вы не знаете его, поиграв в «Европу II» вы с легкостью напишете и защитите историческую диссертацию по эпохе Наполеона.



Бавария предлагает торговое соглашение. Откажешь — обидишь, согласишься... Может быть, лучше обидеть?

признание «**Европа**» получила. Не прошло и года, как свет готов увидеть новый проект – продолжение «**Европы**». Игра, к которой по всем параметрам подходит определение «хит».

Занять место «Времени перемен» на Олимпе славы теперь уготовано «**Европе II**», и для этого разработчики потрудились на славу. России здесь повезло вдвойне. За хорошим разработчиком стоит содружество издателей и локализаторов, обещающих выпустить игру одновременно с мировым релизом. И вот что нас ждет.

Путь к господству лежит через темные и страшные времена. Мы начинаем править одной из более чем ста восьмидесяти наций в то время, когда Жанна Д'Арк должна совершить переворот в ходе столетней войны Англии и Франции. Свою славу и славу своей империи мы должны обрести в суровых войнах, завоевывая страны, открывая новые миры и создавая колонии. Нести непростое бремя отца народа нам придется сквозь четыре века, вплоть до окончания жестокой эры Наполеона.

ВРЕМЯ ИГРЫ И СОБЫТИЯ

Временные рамки игры значительно расширились. Вместо трех сотен лет сиквел предлагает нам просуществовать с 1419 до 1820 года — это и есть одно из основных изменений, постигнувших «**Европу**». За добавившиеся сто лет произошло, как вы знаете, весьма много событий, и практически все они попали в переработанную игровую систему. Event engine (т.е. программная часть, отвечающая за исторические события и их последствия) в игре не оставляет нам ни одного шанса желать лучшего — кажется, что создатели продумали все до мелочей. По ходу игры мы будем сталкиваться с мириадами исторически достоверных событий, тесно вплетающихся в непредсказуемый ход игры. Кого вы выберете, Ланкастеров или Йоркширов, чтобы вести их в войне Алой и Белой розы? Постройте или вы Версаль? Вы можете выбирать, переназначать, делать случайными или даже придумывать свои собственные события, создавая совершенно фантастические, с точки зрения гуманитарных наук, сценарии.

НОВЫЕ ТЕРРИТОРИИ

Извините за каламбур, но действие «**Европы II**» будет происходить не только в Европе. В нашем распоряжении около ста восьмидесяти стран и наций, расположенных по всему свету. Дальний восток, арабские страны, американские племена, Россия и старая добрая Западная Европа — в игре занят практически весь земной шар. Вы сможете понаблюдать за гражданскими войнами, терзавшими Японию, — и даже поучаствовать в них, сможете привести к процветанию Зимбабве (и это не шутка!) или занять главенствующее положение в азиатском регионе. Но самой интересной, навер-

Основная цель сотрудничества Paradox Entertainment со Snowball Interactive — захват новых перспективных рынков сбыта. Россия, по их мнению, как раз и является таким рынком, растущим не по дням, а по часам. Snowball же преследует банальную, но весьма приятную сердцам игроков цель — сделать свою работу и подарить нам как можно больше интересных и качественно локализованных игр.



Эти маленькие солдатики и кораблики не игрушечные. Пусть немного образно, но они изображают вашу армию и флот.

ное, будет игра за Францию, занимающую, судя по всему, главенствующее положение в умах создателей. Вы сможете своей рукой завершить столетнюю войну с помощью персонально вскормленных жанн д'арков, и в конце концов покорить весь мир, не повторив ошибок Наполеона.

Географическое положение держав накладывает серьезный отпечаток на стиль игры. Например, особенность Китая заключается в обилии собственных ресурсов, особенность Японии – в островном положении, ну а Европа — та вообще варится в собственном соку и постоянно меняется, поэтому некогда выигрышный стратегический фарватер через сотню лет может оказаться настоящим тормозом развития.

ПОЛИТИКА И РЕЛИГИЯ

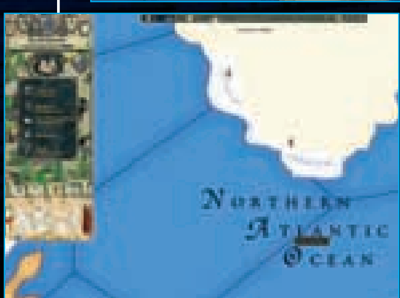
Один из самых важных моментов в игре — внешняя политика и торговля. В «**Европе II**» появится множество путей для получения «казус белли» — карт-бланша, позволяющего объявлять войну без опасения, что народ, отдав своих сыновей на пушечное мясо, схватит вилы и побежит свергать ненавистного тирана. Многое изменилось и в схеме образования альянсов. На желании страны объединиться с вами на пути к светлому будущему теперь будет сказываться различие в культуре и религии.



Если присмотреться, в окне выбора нации вы можете увидеть московский герб. Ах, Москва золотоглавая, когда мы будем играть в «Европу II», обязательно выберем именно тебя!



В те времена на Багамах было не до купания. С другой стороны, пока море гладко и пиратов не видно...



Африканские государства начинают свою жизнь под вашим руководством. Кто знает, до чего вы доведете побережье Атлантического и Индийского океанов лет эдак через 400?

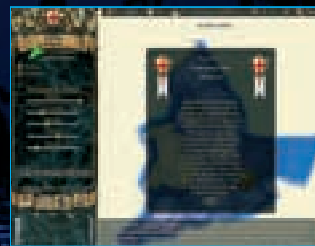
В «**Европе II**», вместе с расширением пространственно-временных рамок, возросло и число религий. Как говориться, Западу — свое, Востоку — свое. И, как раньше, зачастую религиозное несогласие становится отличным поводом для военных конфликтов между соседями. Возможно, конфликты религий встречаются не слишком часто, но они добавляют странам то, что принято называть национальным колоритом.

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Самым трагичным обстоятельством в новой игре является практически полное отсутствие изменений в плане графики. Но есть и хорошая новость — системные требования остались практически такими же милосердными к нашим кошелькам. Основные визуальные изменения произошли лишь благодаря появлению солдатиков, соответствующих новым временам и странам.

Однако существенные изменения постигли игровой AI, на долю которого выпало обрабатывать огромное число параметров и событий. Позаботились создатели и об IQ игроков, включив в комплект игры гигантское руководство с множеством исторических сведений, а также мощную систему обучения для свежеиспеченных «европейцев».

О новой игре можно рассказывать очень и очень долго. А если постоянно апеллировать к первой части, разговор грозит затянуться до последних страниц журнала. Оно и немудрено, поскольку «**Европа**» является глубоко проработанной игрой со множеством отточенных нюансов и ярких деталей. Даже система помощи в ней – и та двухярусная. Однако для первого впечатления достаточно. Ждите обзор — в нем мы и будем копать глубже.

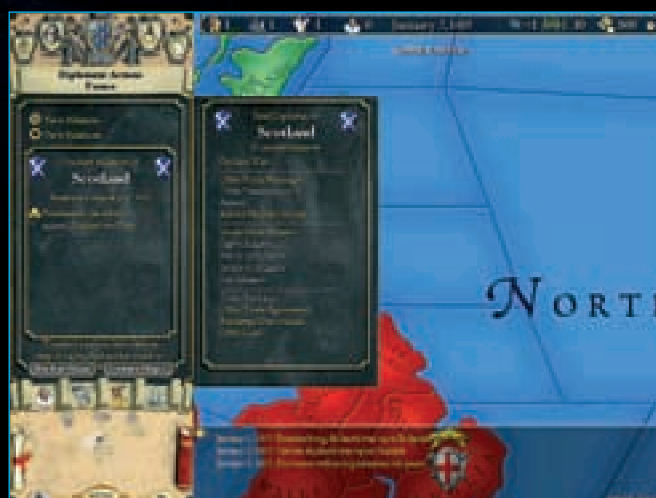


СПРАВКА ИЗ НОВЕЙШЕЙ ИСТОРИИ

Snowball Interactive: одна из крупнейших российских компаний, занятых локализацией и изданием зарубежных проектов. На счету Snowball более 27 успешно выпущенных на российский рынок игр, таких как знаменитые «Горький-17», «Акимбо», «Европа: Время перемен», «Ва-Банк!» и др.

Strategy First: канадская издательская компания, образованная в 1991 году и получившая мировую популярность. SF подарила миру такие хиты, как Patrician II, Empire of the Ants, Kohan. Также SF известна совместной работой с таким грандом, как Lucas Arts. Ну а по названию компании не сложно догадаться, каким играм она отдает предпочтение.

Paradox Entertainment: шведская команда разработчиков, обосновавшаяся в Стокгольме. Из творений Paradox, тех, что сейчас на слуху, можно назвать следующие: Disney's The Lion King: Simba's Mighty Adventure на PS, Mutant Chronicles: Warzone Online для Xbox и, разумеется, обе части «Европы».



Объявление войны может быть чревато последствиями. Поддержат ли соседи? Не восстанут ли крестьяне в ваших провинциях?

PC, PS2

Сергей Калашников

OUTCAST II: THE LOST PARADISE



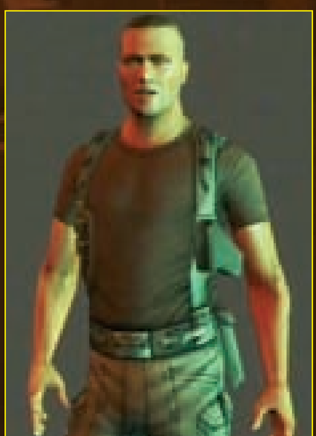
Об Outcast, я уверен, слышал почти каждый геймер. Некогда совершенно неизвестной бельгийской команде Appeal удалось разжечь небывалый интерес к своему детищу. Прежде всего, проект заинтересовал всю играющую общественность нетрадиционным графическим движком, основанным на воксельных технологиях. Кроме того, в игре были потрясающие диалоги, великолепная музыка от Московского Симфонического оркестра, а главное — великолепно проработанный главный герой. Полное отсутствие наигранности. Полная естественность поведения… Блеск!

Жанр: action/adventure **Издатель:** Infogrames **Разработчик:** Appeal
Онлайн: http://www.appeal.be/html/TLP/TLP.htm **Дата выхода:** конец 2002 года

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/post/15401/default.asp

Недавно Appeal заявила о разработке продолжения, получившего название **The Lost Paradise**. Игра появится еще очень не скоро, но кое-какая информация уже имеется. С ней мы и спешим вас ознакомить.

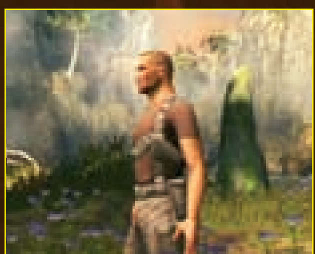
Убедившись в провале идеи с воксельным движком, Appeal решила не применять его в продолжении. Новый движок до мозга костей полигонный, причем качество трехмерных моделей вызывает искреннее восхищение. На данный момент доступны только скриншоты из версии для PlayStation 2, глядя на которые, можно смело сказать, что нас ждет игра более чем привлекательная. Особенно впечатляет окружающий мир: леса, реки, горы, и (внимание!) космические станции — все выполнено на высочайшем уровне. А любоваться всем этим вы будете большую часть игрового времени, так как основное действо развернется на открытых пространствах. Не отстают модели персонажей и врагов, выполненные на неизменно высоком уровне, — с большим количеством полигонов, четкими текстурами и изящной анимацией. Впрочем, лучше любых слов о графическом великолепии **Outcast 2** вам расскажут скриншоты — смотрите и наслаждайтесь.



Обратите внимание, насколько качественна модель главного героя.

Действие **Outcast 2** происходит на той же планете, что и в первой части, то есть на Адельфе. По сюжету игры вы вновь возьмете под свою опеку старого доброго героя Каттера Слейда. Вместе с ним вам предстоит разобраться с творящимися на планете проблемами. А проблемы там нешуточные. Некие злобные инопланетные захватчики напали на местное население и давай его поработать. Ну а поскольку сами аборигены являются существами сугубо мирными, ничего противопоставить агрессорам они не могут. Несложно догадаться, что нам предстоит защитить планету, показав инопланетной заразе место зимовки раков…

Убедившись в провале идеи с воксельным движком, Appeal решила не применять его в продолжении. Новый движок до мозга костей полигонный, причем качество трехмерных моделей вызывает искреннее восхищение.

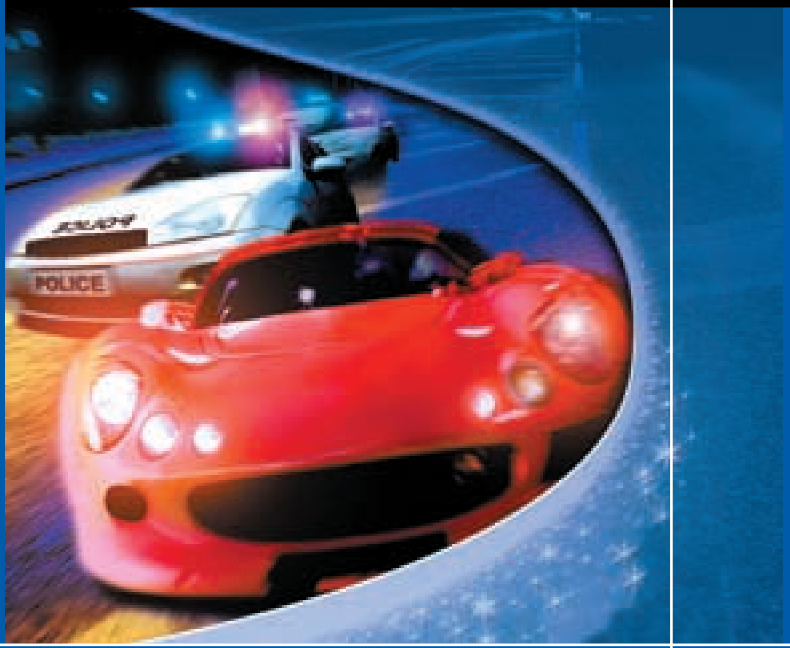


Богатый растительный мир Outcast 2.

Особых изменений в игровом процессе не предвидится. Нам, как и прежде, предстоит бегать, прыгать, иногда стрелять и решать всяческие головоломки. Очень важной составляющей является общение с аборигенами. Отменные диалоги, как и в первой части, — это то, на что Appeal делает основной акцент. Можно будет получать от аборигенов различную информацию и задания, а также покупать у них оружие и предметы, необходимые для выживания (патроны, аптечки и т.д.). Немаловажную роль в геймплее будут играть и средства передвижения, которыми станут местные виды животных. Страусоподобные птицы, что запомнились нам еще по первой части, снова в строю и готовы к труду и обороне! Известно, что будут и другие зверюшки, однако какие именно, разработчики умалчивают.

Картина получается достаточно радужная. Судя по имеющимся данным, игра должна быть явно не хуже первой части. **Outcast 2** претендует на больший успех, нежели первый пробный блин — это явственно видно по амбициям сиквела. Чтобы проверить это, запасаемся терпением и ждем конца 2002 года. END

УГНАТЬ ЗА 40 СЕКУНД (HOTWIRED)



PC

Вячеслав Назаров

Зима. Водитель, торжествуя, в сугробе обновляет путь… Но обновляет так медленно и печально, что хоть волком вой. Да он и сам воет, кажется. Эх, какой же русский не любит быстрой езды? Разумеется, только тот, на котором ездят.

Жанр: racing **Издатель:** Brightstar/1C **Разработчик:** IncaGold/Snowball Interactive **Онлайн:** http://www.snowball.ru/
Требования к компьютеру: PII 266, 32 Mb RAM, 3D-ускоритель **Дата выхода:** декабрь 2001

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9444

ОСТОРОЖНО НАЗАРОВ!!!

Понимая столь очевидный факт, замечательная российская студия Snowball решила выпустить игру «**Угнать за 40 секунд**». Без сомнения, это проект позволит всем желающим повысить уровень адреналина в крови. И не только от ощущения скорости…

К сожалению, в реальной жизни нам не часто удается в полной мере насладиться чувством автополета. Виной тому пробки на дорогах, алчные продавцы полосатых палочек, а иногда и отсутствие подходящего транспорта. И, к сожалению, многим кажется, что проще всего справиться с последней проблемой: нужно просто взять да и увести понравившуюся автокрасотку. Но такой подход чреват некоторыми неприятными последствиями. У машины вполне могут оказаться обидчивые хозяева, да и табличка на стоянке с мордой злой собаки и надписью «Я добегаю до ворот за две секунды, а ты?» едва ли означает теплый прием. Вероятно поэтому большинство угонов люди совершают в измененном состоянии. Так, недавно я повстречал товарища, который посоветовал мне никогда не пить напиток «Старый тельник» на голодный желудок. Мотивировал он это тем, что жидкость эту стоит употреблять, лишь когда хочется забыться. По крайней мере, крыша, столь неравнодушная к скорости, уезжает от него очень быстро.



Система повреждений в игре может быстро превратить автомобиль в гору металла.



Практически все события игры будут происходить ночью. Ну а вы думали, когда совершаются угоны?

Приятель закончил свой рассказ вопросом: не знаю ли я, сколько могут дать за угон машины? Пришлось сказать, что в зависимости от автомобиля дадут несколько раз по почкам или сразу молотком по крышке гроба. Друг отчего-то погрустнел, а я окончательно убедился, что все криминальные дела лучше проворачивать в виртуальных мирах. Например, проект «**Угнать за 40 секунд**» идеально подходит для автоугонов.

Суть новой игры очень проста. В качестве профессиональных похитителей машин игрокам предстоит преодолевать заранее определенные участки трассы. Но это будет не просто. Полицейские станут действовать в полном соответствии с принципом: «Служить и запрещать!» Поэтому они будут всеми лошадиными силами своих машин стараться уничтожить игроков и не дать им добраться до конца маршрута. Но если отважным похитителям удастся хотя бы кое-как добраться до промежуточного финиша, то перед ними откроется новый участок дороги. С новыми ордами полицейских, блокпостами и приключениями. И так до тех пор, пока не будут пройдены все 10 трасс, представляющие крупнейшие американские города и пригороды...

Суровой российской зимой промчаться по теплому Лос-Анджелесу, да еще и на любой понравившейся машине... Что может быть лучше, когда у тебя все есть, а тебе за это ничего нет? Только «**Угнать за 40 секунд**».



PC

Евгений Филимонов

WARLORDS BATTLECRY 2

Оригинальная Warlords: Battlecry оставила недовольными как игроков со стажем, помнящих классическую Warlords и любящих ее уникальный игровой процесс, так и новичков, ценящих в играх динамику и красивую графику. В игре не было ни того, ни другого, ни третьего. Естественно, блокбастером она не стала. И вот, к всеобщему удивлению, грядет Warlords: Battlecry 2. Опять?..

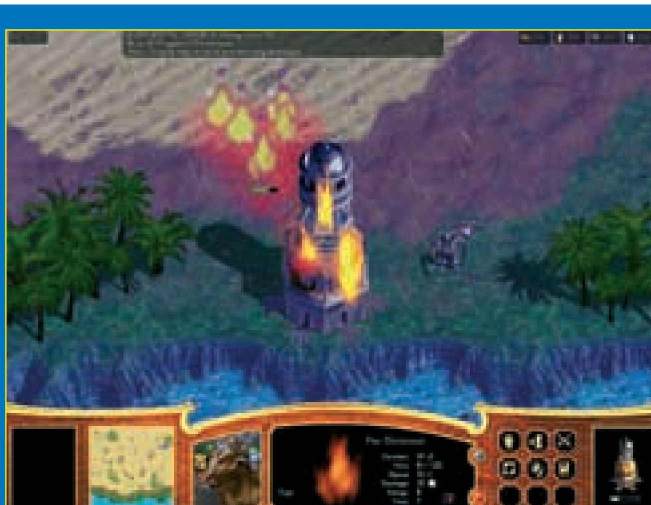
Жанр: RTS **Издатель:** Ubi Soft **Разработчик:** SSG **Количество игроков:** до 6
Онлайн: http://www.ssg.com.au/wbc2/ **Требования к компьютеру:** P266, 64MB RAM **Дата выхода:** весна 2002

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF10141

Снова. Можно подумать, что разработчики учли свои ошибки и теперь собираются порадовать нас продуктом совершенно иного качества. И что же мы видим? Классическая ситуация из серии «тех же щей, да погуще влей». Всего больше, все разнообразнее, но того же, что и раньше, качества.

Battlecry 2 представляет собой не что иное, как обычную RTS. Хотя обычной она покажется далеко не всем. **Battlecry 2** упорно игнорирует современные веяния индустрии и гордо демонстрирует плоскую рисованную графику и устаревший игровой процесс. Будем опять добывать ресурсы, строить базу, производить толпы юнитов — и вперед, к победе. Нам предложат 12 абсолютно уникальных рас на выбор. Среди них замечены: люди, варвары, минотавры, орки, лесные эльфы, темные гномы, демоны и т.д. Кроме того, нынешняя кампания, в отличии от своей предшественницы из первого Battlecry, не будет иметь заранее заданного сюжета, а станет абсолютно «свободной», то есть мы и наши противники начнем игру каждый в своем замке, каждый на своем участке глобальной карты, и сами будем планировать, куда и когда идти войной, а с кем и против кого дружить.

Как и в первой части, процесс сбора ресурсов в Battlecry 2 автоматизирован до предела. Никаких рабочих — нам достаточно просто захватить шахту.

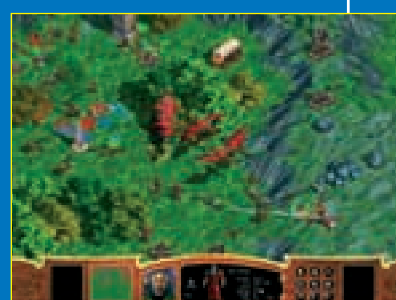


Демонстрация максимума эффектов — и огонь, и дождь, и тени...

Графика обещана... опять двухмерная. Конечно, «псевдотрехмерность» в **Battlecry 2** будет, и с нарисованного холмика ваши эльфы будут стрелять несколько дальше, чем с нарисованной же равнины, но кому от этого легче? Выглядеть это все равно будет как Starcraft, раскрашенный новыми фломастерами.

Нельзя не упомянуть и о ролевом элементе. Он, этот элемент, — единственное, что при удачной реализации сможет вытянуть проект из серой массы клонов-однодневок. В самом начале игры нам дают возможность создать своего героя, почти как в RPG. Как только наш герой получит в сражениях достаточно опыта, он приобретет новый уровень. Тут-то и открываются интересные перспективы. Мы сможем выбрать для своего героя профессию – он станет воином, магом, вором, лучником или еще кем-то. Этот выбор зависит от расы, которую мы себе избрали: из гномов не получаются воры, а варвары — никудышные маги. Созданные нами герои будут переходить из миссии в миссию и из кампании в кампанию. Прокачанный герой ценен не только как боевая единица, но и как лидер. Обычные юниты, находясь в определенном «радиусе действия» лидера, получают бонус к морали и сражаются намного эффективнее. Опыт получают не только герои, но и все существа в игре. Чем больше они сражаются, тем лучше становятся их характеристики защиты, атаки и скорости.

На диск с игрой разработчики обещают поместить полноценный редактор карт и сражений.



Карта по-прежнему плоская... Какой нынче год на дворе?

Будущее **Battlecry 2** видится крайне туманным. У проекта слишком мало интересного, чтобы соревноваться с последними RTS-монстрами от Westwood и Blizzard. Но мы, как всегда, не будем забегать вперед и подождем выхода игры. В конце концов, знакомый фэнтези-мир и интересная ролевая система могут при должном старании оказаться намного весомее любой трехмерной графики.

Мы сможем выбрать для своего героя профессию – он станет воином, магом, вором, лучником или еще кем-то. Этот выбор зависит от расы, которую мы себе избрали: из гномов не получаются воры, а варвары — никудышные маги. Созданные нами герои будут переходить из миссии в миссию и из кампании в кампанию.

PC

Илья Сергей

DIE HARD: NAKATOMI PLAZA

Игры по мотивам кинофильмов всегда оставались лично для меня больной темой. Казалось бы, уж сколько раз твердили миру, что подобные творения с огромной долей вероятности обречены на провал. Редких счастливчиков можно пересчитать по пальцам.

Жанр: 3D action **Издатель:** Fox Interactive / Sierra Studios **Разработчик:** Piranha Games
Онлайн: http://www.piranha-games.com/ **Требования к компьютеру:** P3 450, 128Mb, 3D-ускоритель **Дата выхода:** ноябрь 2001

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9806

А н нет, девелоперская мысль не знает удержу, и на свет продолжают появляться все новые уродцы, порожденные жадными разработчиками. Мне всегда было интересно, почему же с такой закономерностью «проваливаются» игры, которые, по идее, должны были раскупаться счастливыми фанатами. Скорее всего, причина в том, что фильм ставит весьма жесткие рамки в плане повествования. Шаг влево, шаг вправо - расстрел. Хорошо еще, когда игра не просто дублирует фильм, а предлагает какую-то новую ветвь сюжета. Да, тогда еще можно рассчитывать на некоторый успех. Но горе недальновидным индивидуумам, считающим, что старая песня на новый лад сможет затронуть загрубевшие в боях сердца геймеров-киноманов.

Простите за столь пространное вступление, но без него начать мое и без того недлинное повествование не представлялось возможным. На его написание меня подтолкнул факт разработки проекта Die Hard: Nakatomi Plaza, основывающегося, как вы уже, наверное, догадались, на сюжете одноименного фильма. Для тех, кто в танке, вкратце расскажу, о чем там шла речь. Сей фильм, более известный в российском про-

Кто смотрел фильм, тот помнит, что в небоскребе Накатоми было что-то около сорока этажей. Заявление о том, что в игре будет ровно сорок уровней (по этажу на уровень) звучит весьма комично. С учетом того факта, что этажи, как правило, очень похожи друг на друга, выводы напрашиваются весьма неутешительные.



Ну и макет!

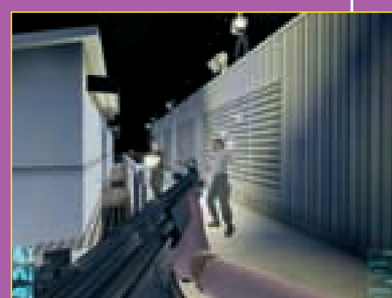
кате как «Крепкий орешек», по сей день является замечательным образцом того, как нужно делать отличные боевики. Речь шла о простом американском полицейском (его роль исполнил Брюс Уиллис), волею судьбы оказавшемся в захваченном террористами небоскребе, и о том, как он этих террористов разделал под орех.

Прикинув и так и здак, можно ли сделать качественную и интересную игру по двухчасовому фильму, опираясь исключительно на его сюжет, я пришел к отрицательному выводу. Обещания разработчиков подтвердили мои худшие опасения.

Возьмем, к примеру, такую составляющую успеха игры, как ее протяженность. Кто смотрел фильм, тот помнит, что в небоскребе Накатоми было что-то около сорока этажей. Заявление о том, что в игре будет ровно сорок уровней (по этажу на уровень) звучит весьма комично. С учетом того факта, что этажи, как правило, очень похожи друг на друга, выводы напрашиваются весьма неутешительные. А что у нас там в графе «жанр игры»? Никак, шутер? Да ну, в кого стрелять-то? По фильму террористов было всего что-то около десятка. Что же нам на сорока этажах делать? Наверное, там с черного хода еще сотня-другая этих ребят зашла, просто этого нам в фильме не показали.

Идем дальше. Что у нас с оружием и прочей экипировкой? Что и говорить, огромный выбор: «Беретта», MP5 и зажигалка. А она-то здесь зачем? Ну как же, неужто забыли момент, когда Джон ползет по вентиляционной трубе и освещает себе путь именно такой зажигалкой? Знатная, надо думать, штука, фонари отдыхают.

Джон Маклейн как настоящий полицейский и добропорядочный американец не будет палить почем зря в мирных граждан. А если какой-то маньяк, сидящий за клавиатурой, ненароком заставит его это сделать, наказание последует незамедлительно: уменьшится такой па-



Now I have a machinegun. Yo-ho-ho.

раметр, как «мораль». Кстати, весьма интересный параметр. Судя по заверениям разработчиков, на Джона с «высокой моралью» террористы не хотят нападать. Боятся – значит, уважают. И, наконец, не вздумайте гонять Джона по крышам небоскребов, аки каурого жеребца, - запыхается, будет потом полчаса отдыхать. Ну его, пускай себе гуляет.

Послушайтесь доброго совета. Когда DH:NP выйдет (а в том, что она выйдет, я не сомневаюсь), не ходите за ней в магазин. Лучше усядьтесь поудобнее перед телевизором и пересмотрите отличный фильм 1988-го года. Получите в десять раз больше удовольствия, гарантирую. END

XBOX

Святослав Торик

BRUTE FORCE



Первое впечатление от увиденных скриншотов из игры Brute Force: так не бывает! Каждый шот — Картина с большой буквы. Неужели Digital Anvil делают свою Shenmue? Нет. Они делают свою X-Com: Alliance (пусть земля ей будет пухом).

Жанр: 3D action/Strategy **Издатель:** Microsoft **Разработчик:** Digital Anvil
Количество игроков: 1-4 **Онлайн:** http://www.digitalanvil.com/ **Дата выхода:** весна 2002

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF10254

После первого потрясения выясняется, что сюжет неизвестен. Неизвестен вообще. Почему наши главгерои (в количестве четырех штук — об этом ниже) попадают под наше же командование и чем им так не угодили те, в кого они будут стрелять, — непонятно. Судя по все тем же картинкам, дело происходит в некоем научно-фантастическом будущем. Помимо этого наличествует следующая информация.

Игра представляет собой что-то вроде Commandos или Desperados, только в полном 3D. В вашем подчинении несколько головорезов, выполняющих разнообразные миссии. Всего их четверо: две девушки, один кибер и один представитель инопланетной расы. Каждый из подчиненных имеет диплом как минимум в одной из областей военного дела. Текс умеет обращаться с тяжелым оружием, Флинт, даром что робот, неплохо владеет снайперкой, Хок идеальна в плане разведопераций, а зеленый «алиен» Брутус без проблем стреляет из чего-нибудь мощного, типа минигана. Что касается оружия вообще, то в Brute Force им можно завалить себя, все свою семью и любимую собачку впридачу. Ракетометы, огнеметы, миниганы, снайперские винтовки и

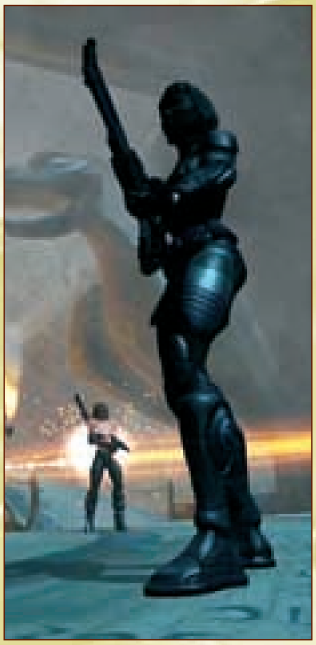


Скажите, ну разве не симпатяга?

многое, очень многое другое. Но в связи с разделением труда далеко не каждый член группы умеет обращаться с тем или иным типом вооружения. Зато каждый из них награжден своей связкой умений и возможностей, которые в процессе игры еще и развиваются. Понятное дело, пройти **Brute Force** грубой силой (простите за каламбур) у вас не получится: придется использовать умения каждого из членов команды.

Игра будет проходить в четырех мирах, каждый из которых по-своему украшен свежими фантазиями дизайнеров из Digital Anvil. Вражеские блокпосты планеты Shrike располагаются в некоем мире, наиболее близком, как утверждают разработчики, к земному. Остальные места — причудливый Пустынный Мир планеты Caspian, Вулканический Мир луны планеты Shadoon и Мир Дикой Природы Ferix. Авторы скромно умалчивают, будет ли климат каждого мира каким-либо образом воздействовать на игровой процесс.

Игра представляет собой что-то вроде Commandos или Desperados, только в полном 3D. В вашем подчинении несколько головорезов, выполняющих разнообразные миссии. Всего их четверо: две девушки, один кибер и один представитель инопланетной расы. Каждый из подчиненных имеет диплом как минимум в одной из областей военного дела.



Брутальная дама, ничего не скажешь...



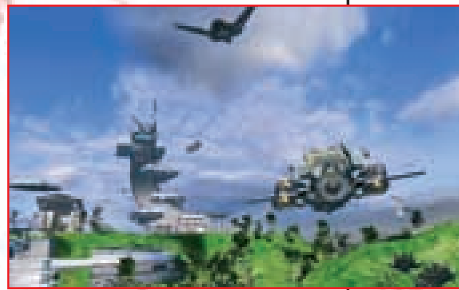
В общем и целом, об игре можно сказать следующее: она сделана по стандартному рецепту тактических action. Берется группа людей, которым раздаются классы. Берется некий сюжет, отвечающий скромным запросам любого шутера. Берется красивый мир, в который вышеупомянутая группа людей помещается. Берется ТОЛПА врагов, которая расставляется в вышеупомянутом мире. Берется десяток-другой головоломок и нестандартный заданий, которые, опять же, раскидываются по миру. Под конец берутся мелкие фишки: возможность быстрого сохранения/загрузки (благо «х-коробка» оснащена жестким диском) и мультиплеер на четверых.

А затем берется игрок, который в итоге оказывается с головой во всем этом.

XBOX, PC

Виктор Перестукин

YAGER



Можно по-разному относиться к Xbox — кричать на всех углах о его бесперспективности или с вожделением смотреть на скриншоты из еще не вышедших игр. Глупо не признавать одно: Xbox открывает миру совершенно новых разработчиков. Эдакий плацдарм для реванша неяпонских создателей игр. Молодые силы, свежая кровь, неудовлетворенные амбиции – это само по себе неплохо.

Жанр: action/shooter **Издатель:** THQ **Разработчик:** Yager Development
Онлайн: http://www.yager.de/ **Дата выхода:** весна 2002

Дополнительная информация:
http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF7564

Рассмотрим новый проект из Европы — **Yager** от свежеиспеченных разработчиков из Германии. Кстати, взгляните на название производителя – Yager Development. Ребята явно рассчитывают на успех проекта, в некотором роде «сжигая мосты» за собой. Выход игры назначен на первую половину 2002 года.

Итак, перед нами мощный action. Даже глядя на статичные скрины, ощущаешь бешеный драйв игрового процесса. Сами разработчики определяют свое творение не иначе как «невиданная доселе смесь 3D action и воздушных боев». So you want to be a hero? Разрешите представить — Magnus Tide (homo sapiens), пилот летающей боевой машины из далекого будущего. При первом взгляде на летательный аппарат героя может создаться ложное впечатление о межзвездном назначении этой махины. Ан нет, перелистывая скриншоты, натыкаешься на одну закономерность. «Звездолет» везде изображен, так сказать, на бреющим полете над поверхностью земли. Получается, что мы управляем чем-то вроде боевого вертолета будущего. Главная наша задача – бороться с Врагами. Вообще, враги являются основополагающей частью подобного рода игр. Уверен, вы давно не произносили сакраментальную фразу: «Слопай ракету, гад!» На вооружении злодеев стоят летающие девайсы, как минимум равные тому, на котором летает главный герой.



Спецэффекты в Yager пока не могут поразить нас чем-то особенным.

Про сюжет разработчики тактично умалчивают. Но он, однозначно, — не просто галочка в списке привлекательных черт игры (вроде – «оригинальный сюжет»). Есть информация, что наши действия будут непосредственно влиять на развитие дальнейших событий. Это впечатляет. К сюжетной вольнице остается добавить большие открытые пространства, и вот она — иллюзия свободы. Правда, не все так радужно. Система игры – миссионная.

Наличие 20 персонажей, с которыми герою предстоит взаимодействовать, сворачивает игру с рельс простых шутеров в стиле «убей их всех». Неизвестно, правда, будут ли эти NPC собратьями по оружию или сторону зла все-таки не обделят парой–тройкой харизматичных персонажей.

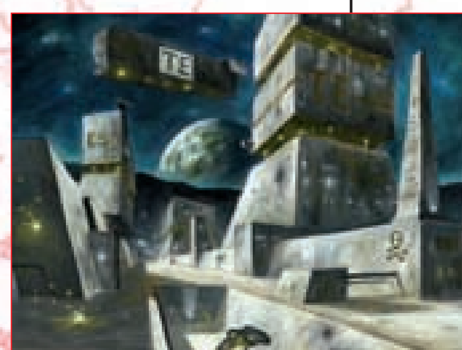


В игре нас ждет встреча с большим количеством персонажей.

Игроку на «все про все» выделено около двух десятков уровней. Думаю, должно хватить. Наличие 20 персонажей, с которыми герою предстоит взаимодействовать, сворачивает игру с рельс простых шутеров в стиле «убей их всех». Неизвестно, правда, будут ли эти NPC собратьями по оружию или сторону зла все-таки не обделят парой–тройкой харизматичных персонажей.

Одна из примечательных черт **Yager** — это безумно красивые и довольно реалистичные ландшафты. Совсем не хочется осквернять их, вспарывая землю лазерами и ракетами. Следить за происходящем на экране мы, скорее всего, будем в вольном порядке – из кабины или со стороны, по желанию.

И, конечно, multiplayer. Без него подобный проект получился бы несколько ущербным. Нам обещают, что сетевые баталии не будут представлять собой тотальное месиво. Наличие разнообразных летательных аппаратов, вплоть до боевых кораблей (battle ships), должно внести в игровой процесс некий элемент тактики.



Бравые немцы из Yager Development не собираются ограничиваться одним релизом игры на Xbox. **Yager** также будет портирован на PC. Это уже становится доброй традицией. END

XBOX

Wren

SHREK



Тем, кто еще не смотрел CG-мультфильм Shrek, я рекомендую этого и не делать. Ну, или хотя бы не читайте это preview. Почему? Да потому что вы можете дойти до того, что идея покупки игровой системы от Microsoft покажется вам не такой уж нелепой.

Жанр: adventure **Издатель:** TDK Mediactive **Разработчик:** Digital Illusions
Онлайн: http://www.shrekgame.com/ **Дата выхода:** 15 ноября 2001

Дополнительная информация:
http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9361

По моим подсчетам, **Shrek** — второй пример американского анимационного фильма, который рассчитан не только на самых юных наших зрителей и среднестатистических американцев, а заодно и весьма удобен для создания хорошей игры. Первым примером я считаю Червяка Джима и, соответственно, EWJ 1,2 на 16-битных платформах. Рецепт прост: берется симпатичный и оригинальный главный герой, непохожий на шаблонных суперменов, добавляется тупой, но вывернутый наизнанку сюжет, затем все это сдабривается злыми пародиями на все те же типичные американские мультики. Ну и, конечно, все это должно быть очень качественно нарисовано, без обычных скидок на детишек, ничего не понимающих в анимации. В данном случае для простоты используется CG.

Игра «по мотивам» часто может оказаться интересной лишь для любителей оригинала, особенно если в качестве такового берется полнометражка. К счастью, в данном случае разработчики взялись за создание своеобразного сиквела **Shrek**, а владельцы торговой марки им это милостиво разрешили. Более того — они поделились ранними моделями героев, что несколько упростило работу. Почему ранними? Да потому что финальные версии защищены страшными-престрашными копирайтами, да и не потянет Xbox полноценную графику такого уровня.

Сам главный герой состоит из 16,500 полигонов и смоделирован с просто невероятной степенью детализации (каждый его зуб — отдельный трехмерный объект). Стоит ли говорить о том, что лицо Шрека не статично и умеет выражать самые разнообразные эмоции?



Пусть вас не смущает зеленая физиономия героя — на деле он милейший парень!

Но все же не зря **Shrek** когда-то именовали технологической демкой, показывающей, на что способна приставка. Сам главный герой состоит из 16,500 полигонов и смоделирован с просто невероятной степенью детализации (каждый его зуб — отдельный трехмерный объект). Стоит ли говорить о том, что лицо Шрека не статично и умеет выражать самые разнообразные эмоции? Но так как игра относится к жанру Adventure, герой не просто ходит туда-сюда, размышляя о вечном. Шрек умеет прыгать, наносить удары ногами и руками, брать мелких врагов и швырять их. Если вы вспомните, чем герой питался в фильме, то несложно догадаться, что есть у него и способности а-ля Boogerman. Хотите, чтобы все вокруг падали замертво от вашей отрыжки или чего-то похуже? И чтобы можно было накушаться красного перца и немного подышать огнем? Или заменить перец на горох и устроить своеобразный Rocket Jump? Пока что детали «гастрономических» эффектов уточняются — узнать обо всем точно мы сможем лишь после выхода игры.



Что интересно: тень от решетки есть, а вот от Шрека куда-то пропала...

Многие уровни «продолжают» то, что мы видели в фильме. Место нашлось и шоколадно-пряничной стране, и миру Матушки Гусыни, и замку, в котором жил лорд с воистину наполеоновскими замашками и ростом. Всего таких миров будет восемь, причем в каждом из них нам придется выполнить по шесть заданий. Для любителей секретов тоже найдутся развлечения — уровни буквально заполнены логическими загадками. Впрочем, и помахать кулаками придется изрядно. Нас ожидает типичная приставочная adventure, которая уже готова к выходу в launch. END



…прорубившись сквозь ряды вражеских солдат, вырвать принцессу Лендию из лап узурпаторов, захвативших власть в империи — разве это не привычное дело для блестящего молодого офицера, ставшего космическим пиратом?
Научно-фантастическая RPG
Главный герой — бывший королевский гвардеец. Ему не по душе спокойная жизнь, на которую его обрекла новая власть, и в поисках приключений он отправляется путешествовать по загадочному и интригующему миру, по странным планетам и большим городам… Битвы и приключения ждут вас в реальном времени. Существует множество доверху набитых алчными монстрами подземелий, которые необходимо исследовать; но вы сможете и отдохнуть от схваток в клубах и барах более спокойных планет…
DROIYAN II
ABSOLUTE MONARCH
…Вам нужно развить свое псионическое мастерство в борьбе против зла — с самого начала и вплоть до высшей степени — после чего начнут происходить главные события. Только тогда вы сможете достигнуть нужного уровня.
• более 15 мин. 3D видео
• 2000 звуковых эффектов киношного качества (600Mb)
• 29 видов футуристического оружия
• псионическая система магии будущего, основанная на G.U.R.P.S
• реальные погодные эффекты
• система быстрой загрузки карты
• возможность игры по сети через "Hunter Net"
• до 16 игроков, поддержка IPX, TCP/IP
Русс бит-М
ПРОЕКТ-МУЛЬТИМЕДИА
www.russobit-m.ru
©2000 KRGSOFT CO. LTD. All Rights Reserved.
©2001 «Руссобит-М». По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-М»:
тел.: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51; e-mail: office@russobit-m.ru;
телефон технической поддержки: 212-27-90; e-mail технической поддержки support@russobit-m.ru
Заказ дисков через интернет: shop@russobit-m.ru
г. Апатиты
ул. Ферсмана д.15
г. Барнаул
Социалистический пр. д.109
г. Владимир
ул.Каманина д.30/18
г. Волгодонск
Ростовская обл.
ул. Строителей д.21
пр. Курчатова д.17
г. Воронеж
ул. Плеханова д.48
ул. Карла Маркса д.67
г.Екатеринбург
ул. Вайнера д.15
г. Иркутск
ул. Некрасова д.1
ул. Байкальская д.69
ул. Литвинова д.1
ул. Урицкого д.1, д.18
ул. Волжская д.14А
г. Краснодар
ул. Атарбекова д.47г.
г. Курск
ул. Ленина д.2,
гостиница «Центральная»
5 этаж
г. Магадан
ул. Парковая д.13 к.205
г. Махачкала
ул. Дахадаева д.11
г. Москва
Сеть магазинов «СОЮЗ»
ТВЦ Горбушка ул. Барклая
д.10 корп.17, 1 эт. пав.1015
Багратионовский пр.
Т.Д. «Горбушка» место B2-072
г. Новороссийск
ул. Энгельса д.76
ул. Рубина д.5
пр. Ленина д.23
г. Новосибирск
ул. Ленина д.10
ул. Фабричная д.4, оф.311
г. Норильск
ул. Талнахская д.79 маг.
«Лазер-Диск»
ул. Богдана Хмельницкого
д.29 маг. «Легион»
г. Самара
ул. Аврора д.181
маг. «АВФ-Класс»
ул. Мориса Тореза, 103
ул. Мичурина, 15 секция №1
г. С.-Петербург
Загородный пр. д.10
Невский пр. д.52/54
Лиговский пр. д.107
Василевский остров,
Средний пр. д.46
г. Саранск
ул. Пролетарская д.46
г. Саратов
ул. Астраханская д.140
ул. Степана Разина д.80
г. Ставрополь
ул. Коминтерна д.42
магазин «Инфа»
ул. Комсомольская д.58
г. Сургут
ул. Энгельса д.11 блок «Б»
клуб «Дигер».
ул. Майская д.14
ул. Мира д.37
магазин «Дрим»
г. Сызрань
ул. Советская д.22, д.51
г. Тольятти
ул. Революционная 52 «А»
торг. место 304
г. Уфа
пр. Октября д.56
г. Челябинск
ул. Цвилинга д.64
г. Южно-Сахалинск
ул. Емельянова д.34А
г. Якутск
ул. Ярославского д.20

GC

VIRTUA STRIKER 3 VERSION 2002

Wren

Первой игрой для Naomi 2, новейшего аркадного чипсета от Sega, стал футбольный симулятор Virtua Striker 3. Выбор был не случаен, ведь футбол, в отличие от многих чисто японских продуктов, одинаково популярен во всем мире.

Жанр: sports **Издатель:** Sega **Разработчик:** Amusement Vision
Онлайн: http://www.sega.com/ **Дата выхода:** 31 января 2002 (Япония)

Дополнительная информация:
http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9357

Продемонстрировав графические возможности «утроенного Dreamcast'а», команда Amusement Vision приступила к созданию домашней версии. Предметом для упражнений в области программирования был выбран GameCube. Так **VS3** стал еще и одним из первых примеров новой стратегии развития компании. Если верить заявлениям Sega о том, что неиграбельная демка, привезенная на E3, была создана всего за один месяц, то можно себе представить, насколько качественно и быстро будут переноситься и другие игры с Naomi 2 на абсолютно другой по архитектуре GameCube.

Но не все так хорошо, как хотелось бы. Меня всегда смущали подобные футбольные симуляторы. Они одинаково неуместны и в залах аркадных автоматов, и на домашних консолях, где требуется несколько более серьезный подход к жанру. Серия Virtua Striker всегда отклонялась от золотой середины в сторону именно «жетонно-джойстиковых» развлечений, не достигая особого успеха на приставках. Достаточно вспомнить Virtua Striker 2 (Dreamcast) с его великолепной графикой и не слишком-то интересным игровым процессом. Нужно было что-то менять.

Хотя играбельная приставочная версия пока отсутствует, можно посмотреть, что же разработчики сделали с аркадным вариантом. И тут заметны значительные улучшения, в первую очередь в AI игроков.





К играм серии Virtua Striker как нельзя лучше подходит определение "аркадный футбол".

Понятно, что присутствуют все мыслимые режимы вплоть до чемпионата мира. Эксклюзивно для GC разработан вариант «Road to International Cup». В нем вы выбираете одну из 64 стран и в течение 4-х лет готовите команду к схватке за мировое первенство. Для этого используются отборочные матчи и всевозможные локальные соревнования. Редактор игроков и даже целых команд прилагается.

Графически **VS3** должен быть безупречен. Разработчики пообещали сохранить все эффекты аркадной версии и добавить кое-что новое — к примеру, технологию motion blur. Хочу еще раз отметить, что в этой серии важнее зрелищность, а не реалистичность, ведь именно на ней строится концепция игры и на сей раз. Однако Amusement Vision хочет на всякий случай закупить права и на использование реальных имен и названий. Пока что ожидаются настоящие названия команд из 64 стран и имена игроков японской лиги. Если вам интересны цифры, то стоит еще упомянуть, что в каждой команде имеется по 22 различных игрока (всего — около 1400), а стадионов будет 13 штук.



Virtua Striker 3 очень силен с точки зрения графического исполнения.

Игре придется конкурировать с продукцией Konami и Electronic Arts, в частности, с FIFA 2002. Но ведь можно зацепить лишь часть аудитории, то есть тех, кому просто не нужен серьезный спортивный симулятор. Добавим к этому тот факт, что дешевле купить домашнюю версию приставки, вместо того чтобы тратиться на жетоны в аркадных залах, а на GameCube любителям спорта пока играть практически не во что. Суду все ясно?

Ваш собственный игрок управляется намного легче и логичнее, чем в предыдущих версиях, и при этом новичкам не нужно часами тренироваться перед тем, как бросить кому-то реальный вызов.

Чувствуется, что все они играют не сами по себе, а как члены одной команды, создавая атмосферу настоящего футбольного матча. Ваш собственный игрок управляется намного легче и логичнее, чем в предыдущих версиях, и при этом новичкам не нужно часами тренироваться перед тем, как бросить кому-то реальный вызов. Не вникая в детали, можно просто сказать: исправлены недостатки предыдущих версий, а о новых мы узнаем только после релиза.

GC, PS2, XBOX

SOUL CALIBUR 2

Олег Кафаров



Первой части файтинга, появившегося около трех лет назад, удалось молниеносно взлететь на звездный небосклон и занять там достойное место. Soul Calibur получила высшие оценки у игровых экспертов и буквально свела с ума многие тысячи геймеров. Сиквела мы ждали давно, и лишь совсем недавно стали вырисовываться ясные очертания будущего хита.

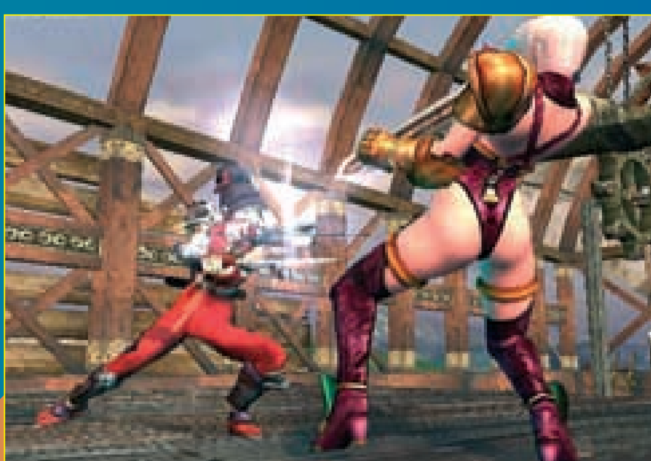
Жанр: fighting **Издатель:** Namco
Разработчик: Namco Versus Team **Количество игроков:** 1-2
Онлайн: http://www.namco.com/games/ **Дата выхода:** конец 2002

Дополнительная информация:
http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9839

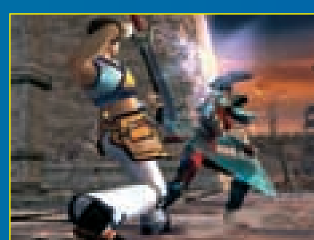
Действие игры происходит во второй половине шестнадцатого века. В то время зловещая легенда о мече Soul Edge и его темном хранителе, обладающем неслыханной силой черной магии, угрожала стать реальностью. Главные герои игры отправились на поиски меча.

До сих пор не ясно окончательное количество бойцов. Скорее всего, мы вновь встретимся с уже знакомыми персонажами, которые предстанут перед нами в полном составе. Кроме того, появятся и новые бойцы в количестве трех человек – две девушки и парень. Сильную половину человечества представляет Хонь Юн Цун, кореец по происхождению, умеющий блестяще сражаться на саблях. Слабый же пол (если в данном случае уместно это определение) представлен совсем юной филиппинской девушкой по имени Тариму, строго хранящей традиции своего народа и вставшей на его защиту во время вторжения Испании, и гречанкой со звучным именем Кассандра Александра. Оказывается, Кассандра – младшая сестра Софитии, знакомой нам по первой части. Решив во что бы то ни стало разыскать Soul Edge, она берет оружие своей старшей сестры и отправляется навстречу судьбе. Неизвестно, будут ли в финальной версии новые герои помимо

Как и в первой серии, в Soul Calibur 2 игроку предоставляется полная свобода действий на трехмерной арене. При этом свобода не ограничивается примитивным движением «влево-вправо»...

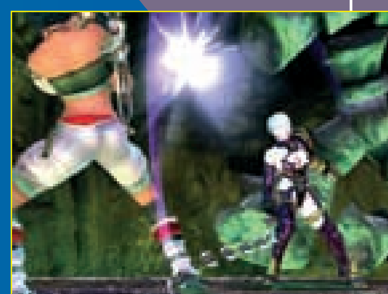


Soul Calibur 2 обещает стать потрясающе красивой игрой, следуя традицям своей предшественницы.



этой тройки, но хочется надеяться, что на этот раз Namco удастся избежать досадной оплошности первой части. Все мы помним ярко выраженную несбалансированность сил персонажей.

Как и в первой серии, в **Soul Calibur 2** игроку предоставляется полная свобода действий на трехмерной арене. При этом свобода не ограничивается примитивным движением «влево-вправо» – у бойцов есть возможность перемещаться вглубь арены, кружить вокруг противника, убегать от него. Действительно ярких нововведений в боевой системе нам пока заметить не удалось. Новые приемы героев – не что иное, как своеобразный ремикс старых, которые теперь сопровождаются еще более зрелищными спецэффектами.



При всей примитивности геймплея, SC2 наверняка надолго увлечет всех.

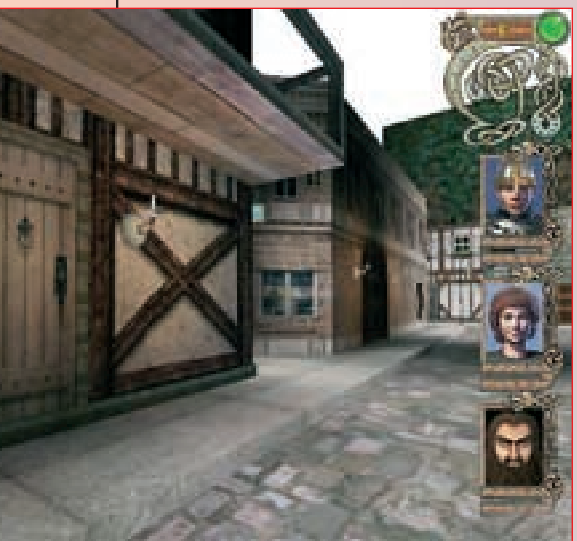
Графическое великолепие **Soul Calibur 2** завораживает с первого взгляда: дизайн, детализация арен и персонажей выше всяких похвал. Но пока только на скриншотах. Видеоролик же указывает на явные недоработки, которые объясняются тем, что игра готова всего лишь на 30 процентов. Хотя даже сейчас можно по достоинству оценить отличную анимацию персонажей и грамотно построенное освещение.

Уже сегодня можно смело заявить, что этот проект станет одним из самых технически «продвинутых» в линейке файтингов 2002 года. К сожалению, Namco решила не раскрывать перед нами сразу все свои карты. Многие аспекты грядущего хита пока неясны. Известно лишь, что летом игра должна появиться на игровых автоматах, а к концу года – на приставках. Что же, в лице **Soul Calibur 2** GameCube обретет, наконец, действительно «взрослый» файтинг, а Xbox и PlayStation 2 получат еще один беспроигрышный продукт.

PC

MIGHT AND MAGIC IX

Жанр: RPG
Издатель: 3DO
Разработчик: New World Computing
Онлайн: http://www.3do.com/mightandmagic/
Дата выхода: начало 2002 года



Might and Magic, насчитывающий уже 8 частей, является одним из старейших RPG-сериалов на PC. В данный момент в разработке находится девятая часть этой грандиозной ролевой саги.

Как и раньше, в Might and Magic IX игроку предстоит управлять партией, состоящей из героев различных рас и классов, выполняя задания и попутно истребляя орды разнообразных монстров. Наконец-то разработчики решились использовать новый движок. Девятая часть Might and Magic создается на широко разрекламированном LithTech 3.0.

Помимо качественной трехмерной графики, среди нововведений числится новая диалоговая система и возможность изменения класса персонажа непосредственно во время игры. Битвы обещают быть более динамичными и красочными благодаря новому графическому ядру.

New World Computing обещает порадовать игровую общественность новым Might and Magic уже в январе 2002 года. Ждем! END



PC

THE TROMA PROJECT

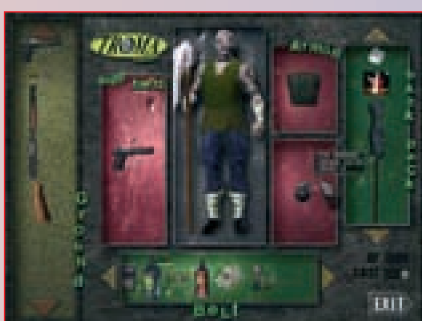
Жанр: TBS
Издатель: Net-Games AG
Разработчик: Nekrosoft
Онлайн: http://www.zuxxez.com/
Дата выхода: 2002 год

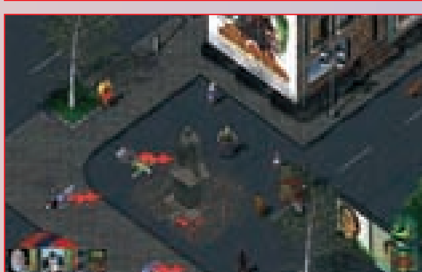
Как следует из названия, данная игра базируется на культовой вселенной, созданной Troma Studios. Вам что-нибудь говорят названия Toxic Avenger и Sgt. Kabukiman? А ведь это – самые известные произведения студии. Для творчества Troma Studios характерно большое количество секса, насилия, откровенно вульгарного юмора и всевозможного эпатажа.

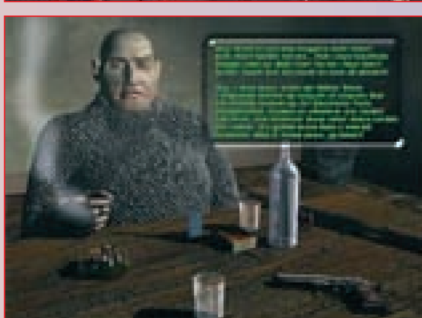
The Troma project представляет собой пошаговую стратегию с элементами RPG, которые выражаются в возможности улучшать характеристики персонажей по ходу игры.

Движок, который используют разработчики из Nekrosoft, рассчитан на двухмерную графику. Все персонажи и объекты спрайтовые, а наблюдать вселенную Troma мы будем в изометрической проекции.

Выход игры, назначенный сначала на сентябрь 2001-го, не состоялся и теперь отложен на неопределенный срок. END







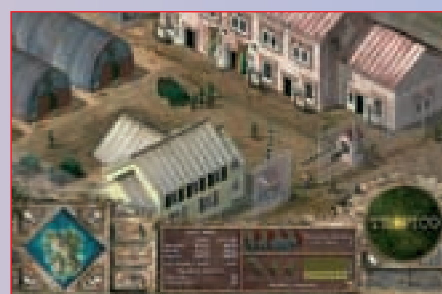
PC

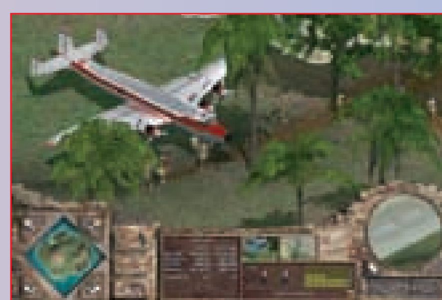
TROPICO: PARADISE ISLAND

Жанр: management strategy
Издатель: Take-Two Interactive/1C
Разработчик: BreakAway Games
Онлайн: http://www.poptop.com/
Дата выхода: начало 2002 года



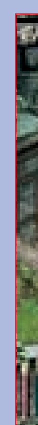
Экономический симулятор Tropico, выпущенный в апреле командой PopTop Software, дал игрокам возможность побывать в роли диктатора на небольшом тропическом острове. Диктатор, как водится, должен был управлять политическими, экономическими, социальными и военными аспектами жизни своего минигосударства. Tropico отличалась очень удачным интерфейсом, превосходной двухмерной графикой и сбалансированным игровым процессом.





Неудивительно, что продолжение не заставило себя ждать. Аддон под названием Tropico: Paradise Island разрабатывается компанией BreakAway Games и обещает не только вобрать в себя лучшие черты оригинала, но еще и добавить к ним новые элементы игрового мира. Paradise Island встретит игроков как новыми неприятностями, наподобие тропических штормов и всевозможных болезней населения, так и новыми радостями - например, пляжными коттеджами, теннисными кортами и природными заповедниками. Среди милитаристских построек появятся военные базы и темницы. Обещаны также новые персонажи, улучшенный интерфейс и многое другое.

С этим «многим другим» игроки смогут ознакомиться в январе 2002-го года, когда выйдет аддон. END



Евгений Филимонов

PC

ARMALION

Жанр: RPG **Издатель:** TBA
Разработчик: Ikarion
Онлайн:
http://www.armalion.de/English/index2.htm
Дата выхода: не объявлена

Проект Armalion, находящийся в разработке уже два года, делается по немецкой настольной RPG Das Schwarze Auge (Realms of Arkania), боевая система которой носит имя The Black Eye. Интересно посмотреть, как в компьютерном варианте будет выглядеть культовая ролевая игра, в которой инструментом управления является ручка и листок бумаги.

Вы сможете взять под свою опеку одного из 12 персонажей, и от этого выбора будет напрямую зависеть развитие сюжета. Но одним героем дело не ограничится. Разработчики обещают ввести в игру и элемент стратегии. Одновременно к вам может присоединяться до 40(sic!) персонажей, так что эпических сражений не избежать. Сражения будут происходить в реальном времени, а наблюдать за ними игроки смогут в изометрической проекции. Помимо всего прочего, немцы обещают еще и захватывающий мультиплеер.

На данный момент уже готово около 50 процентов игры. Будем надеяться, что другие 50 процентов не займут еще 2 года разработки, и Armalion в ближайшее время появится на прилавках магазинов. Точную дату релиза компания Ikarion еще не объявила. END





PC

CULT

Жанр: action/RPG **Издатель:** TBA
Разработчик:
3D People Graphic Studios
Онлайн: http://cult.3dpeople.de/
Дата выхода: 2 квартал 2002 года





Cult, разрабатываемый немецкой командой 3D People, представляет собой изометрическую RPG в фэнтезийном мире. По заявлениям разработчиков, их проект будет сочетать в себе RPG с элементами action и adventure.

В игре используется хорошо знакомый изометрический вид на манер Diablo и Baldur's Gate. Cult использует достаточно сильный игровой движок, способный реализовывать различные погодные эффекты, смену дня и ночи, динамическое освещение и реалистичные тени. Обещана даже возможность масштабирования изображения, что для изометрического вида большая редкость.

По заверениям разработчиков, в игре будет около пятидесяти карт и около ста разнообразных квестов, выполнение которых повлияет на развитие сюжета.

3D People обещают выпустить Cult во втором квартале 2002 года. Пожелаем им удачи и хорошего издателя, так как последний до сих пор не найден. END

Евгений Филимонов

REVIEW
стр. 046-075

Civilization III
Очередной хит от мэтра Сида Мейера? Разумеется, да!

Empire Earth
Шедевр от создателя Age of Empires.

Казаки: Последний Довод Королей
Продолжение самой популярной отечественной стратегии.

Aliens vs Predator 2
Вторая часть жестокого противоборства.

Самогонки
Безумные, но очень симпатичные гонки.

Ва-Банк!
Симулятор... ограбления?!

Затерянный Мир 3
Радикальное продолжение "Океана Эльфов".

MW IV: Black Knight
Мастерский add-on к культовой игре.

Syphon Filter 3
Третья часть популярного шпионского боевика.

Silent Hill 2
Один из самых мрачных и самых атмосферных проектов для PS2.

Civilization III

PC **Жанр:** стратегия **Издатель:** Infogrames **Разработчик:** Firaxis Studios **Количество игроков:** 1
Онлайн: http://www.civ3.com/ **Требования к компьютеру:** PII 300, 32 MB RAM, Win'95/98/2000

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF7440

Как можно объяснить человеку, воспитанному на Unreal Tournament и Age of Empires, что значит для нас Sid Meier's Civilization? Даже не конкретная игра, а просто сочетание слов? Как растолковать, какая глубокая бездна смысла таится в простейшей, ничем не примечательной внешне графике? Как объяснить, что никакие разочарования, никакие революции и сенсации не заставят нас ни на секунду усомниться в гениальности следующей игры от Сида Мейера, что продолжение «Цивилизации» (не Call to Power и не Alpha Centauri, а той самой «Цивухи») просто не может оказаться плохим? Наверное, сделать это очень не просто. Но я все же попробую...



■ Обратите внимание на разрушающиеся городские стены. Город растет...

Дмитрий Эстрин

Идея Civilization состоит в удовлетворении самого сильного человеческого порока — жажды власти. В руках игрока оказывается небольшое племя. Задача, в общем, очевидна: превратить это самое небольшое племя в процветающее во всех отношениях государство. Игровые правила прекрасно имитируют реальные исторические события и явления. Условности есть, но они надежно закамуфлированы фактически абсолютной свободой действий во всем, что касается управления своей цивилизацией, во всем, что касается власти. Можно объявлять войны и перемирия. Можно разрушать города и совершать революции. Можно бессчетное число раз открывать Америку и воздвигать в Урюпинске египетские пирамиды... Ирригационная система в Сахаре? Без проблем! Ацтеки, захватывающие Вашингтон? Проще простого! Цезарь в роли Усамы бин Ладена? И такое бывает...

Прежде чем приступать непосредственно к разбору игры по косточкам, хотелось бы с изрядной долей удовлетворения отметить: с Call to Power творение Сида Мейера практически ничего не связывает. Есть какие-то элементы из Alpha Centauri, но... на самом деле, перед нами доведенное до ума, сбалансированное и правильное во всех отношениях продолжение Sid Meier's Civilization — не больше, не меньше. Наконец-то мы получили то, чего ждали уже лет десять. Триумфальное возвращение одной из самых известных игр состоялось. Но не будем торопить события...

> Серж Долгов: Первая «Цивилка» попалась мне на глаза сразу же после King Bounty и Warlords. Больше никогда я не испытывал такого шока, как в то самое утро. После этого вышло огромное количество игр по мотивам/лицензии, но всем этим произведениям не дотянуться до величия Сида Мэйера, до его триумфа.
>
> Civilization II, многочисленные аддоны, оба Call to Power, Alpha Centauri – все они по своему хороши, но все же оставляют горький осадок в душе настоящего поклонника Civ.
>
> Здесь же все по-старому, все правильно. Все, как доктор прописал. И это несмотря на практически полное отсутствие нововведений. То, на что я рассчитывал, произошло: игру не испортили. Играть стало сложнее, интереснее.
>
> Пусть дедушка Сид не такой уже гуру, как раньше, но потеря 2-3 недель жизни редакционного состава «СИ» обеспечена. А это чего-то да стоит.

Итак, мы имеем дело с глобальной пошаговой стратегией, внешний вид которой может напомнить бесчисленных представителей TBS. Однако на внешнем виде это сходство и заканчивается. Напомню, что цель игрока — построить мощное государство, опередить в развитии своих соседей по планете. А война — это всего лишь одно из средств, причем далеко не всегда самое удачное.

Чтобы оказаться непосредственно в игровом мире, нам придется пропутешествовать через целый ряд менюшек. В них можно задать условия победы, климатические и географические особенности планеты и, наконец, выбрать нацию, которую мы железной рукой поведем к процветанию и благоденствию. Наций всего восемь, и каждую из них представляет какой-то исторически известный лидер. Русских, например, возглавляет Екатерина Великая. Выбор придется делать, основываясь не столько на своих идеологических предпочтениях, сколько на характерных осо-

rating

Дмитрий Эстрин	10	Появление подобной игры в наш суровый век 3D-технологий и оригинальных концепций — настоящее чудо.
Александр Щербаков	9	Мы будем играть в Civilization III еще очень долго. Пожалуй, именно такое продолжение серии нам и было нужно.
Максим Заяц	10	Это то, чего мы ждали со времен самой-самой первой Sid Meier's Civilization.
Юрий Поморцев	9	Почти идеально. Очень близко к совершенству, но ряд мелких недочетов берет свое, а вместе с этим и один балл от оценки.

38
средний балл
9,5

СТРАНА ИГР ПЛАТИНА
ИГРА, КОТОРАЯ ВОЙДЕТ В ИСТОРИЮ

бенностях нации. Так, например, те же русские оказываются экспансионистами, питающими особую любовь к развитию наук. А китайцам под мудрым управлением товарища Мао по нраву завоевания и индустриальный вариант развития цивилизации.

Принципиально новым и принципиально важным понятием в **Civilization III** стала культура. Культура, по концепции Сида Мейера, — это комплекс достижений и знаний, которыми обладает цивилизация. Несмотря на нечеткость определения, в игре она изображена визуально, в виде… границ государства! Все чрезвычайно просто: вокруг только что построенного города появляются границы. С развитием города, появлением в нем новых строений, Чудес Света и всего такого прочего, границы расширяются. Просто и в то же время гениально. Теперь особое значение приобрели территориальные споры. Каждый противник с самого начала стремится захватить как можно больше земель. И это абсолютно правильно, поскольку мы имеем дело со случаем, когда количественный фактор оказывается наиглавнейшим. Потом, контролируя большую часть материка, мы сможем диктовать свою волю соседям. А нарушителей границ, если это, конечно, не союзники, можно вежливо (или не очень вежливо) попросить убраться подобру-поздорову.



Теперь одна из основных причин войн — территориальные споры.

…в 1956 году, когда мои доблестные танковые дивизии отбивали атаку немецких рыцарей под Мурманском, я был наповал сражен сообщением о том, что вместе с победой у меня появился герой по имени… Иван Грозный. Под руководством этого типа полк десантников бил американцев на юге Африки, механизированные части пехоты захватили Пекин в Австралии, и я уже был готов собрать под началом Ивана могучую армию, дабы разом прихлопнуть итальянцев, обосновавшихся в Северной Америке, но дикие финикийские племена не дали ему добраться до места сбора войск.





Одно из игровых меню. Здесь вы выбираете расу, за которую будете играть, количество оппонентов, условия победы, уровень сложности.



Городское меню. Хороший игрок должен проводить здесь много времени…

Кстати, о дипломатии… Удачный опыт Сида Мейера (или все-таки Брайана Рейнольдса?) в Alpha Centauri не прошел даром — логичная и достаточно глубокая схема общения с соседями мне лично пришлась по душе. Фактически в переговорах мы можем ставить абсолютно любые условия. Допустим, понравился Екатерине Великой город Париж. Она, не мешкая, встречается с Жанной д'Арк и предлагает ей до-



Один из самых приятных моментов в игре: к нам присоединяется вражеский город…

стойный обмен. Предложить можно все, что угодно: разумеется, деньги (два режима оплаты), карты, ресурсы, науки, контакты с другими цивилизациями, свои города... Впечатляет, не правда ли? Если Жанне д'Арк не придутся по душе запросы Екатерины, можно попросить ее поставить собственные условия добровольной передачи Парижа русским. В дипломатии появился еще и эмоциональный фактор. Если постоянно приставать к своим союзникам, угрожать войной или проявлять исключительный формализм, не пуская мирного соседа на свою территорию, то лидеры могущественных государств могут расстроиться. А расстроившись, они становятся способны на ужасные по своим последствиям поступки. Несвоевременную войну, например, — хуже быть ничего не может.



Дороги, ирригационные системы, шахты - все это показатели развитости цивилизации…

Между тем, война, как мы уже говорили, — лишь часть игрового процесса **Sid Meier's Civilization III**. Развиваться можно иначе. Основополагающим фактором мирного развития являются науки. Достойное финансирование ученых государства обязательно принесет свои плоды: вы получите доступ к новейшим технологиям, вас будут уважать соседи, которым вы сможете, наконец, диктовать свою волю… Фактически именно новые науки предоставляют доступ в следующие эпохи. Так вы перейдете из древности в средневековье, из средневековья — в индустриальную эпоху, из индустриальной эпохи — в современность. К счастью или к сожалению, до эры нано-технологий в **Sid Meier's Civilization III** дожить не получится. Игра автоматически заканчивается в 2050 году. То есть играть можно и дальше, но подсчет очков завершается именно к этому времени. Прямо скажем: особенно не развернешься. Собрать полноценную космическую станцию, уложившись в указанный срок, чрезвычайно сложно.

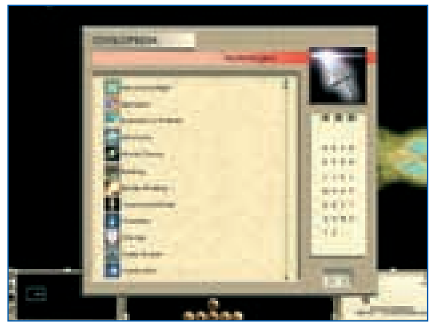
Юрий Поморцев:
Как это часто бывает, сел вечером «на полчасика» и оторвался только под утро… Затягивает. Увлекает. Да что там греха таить – заставляет забыть обо всем. Если не придираться к мелким огрехам, то Civilization III стала воплощением моей мечты образца начала девяностых, когда я вместо учебы днями и ночами играл в первую «Цивилку». Последняя часть сделала грандиозный шаг вперед и… осталась той игрой, которая покорила меня без малого десять лет назад. Ай да Firaxis!

…хотелось бы с изрядной долей удовлетворения отметить: с Call to Power творение Сида Мейера практически ничего не связывает. Есть какие-то элементы из Alpha Centauri, но… на самом деле, перед нами доведенное до ума, сбалансированное и правильное во всех отношениях продолжение Sid Meier's Civilization — не больше, не меньше.



Чудеса Света очень полезны. Нация, построившая одно из них, получает уникальные свойства.

Что касается маленьких несоответствий, вроде конницы, отчаянно штурмующей полк танков, и диких воинов с дубинками, опрометчиво бросающихся на десантников, то… их стало меньше. И, собственно, не такие уж это несоответствия. Почему бы парусному фрегату не пустить на дно военный крейсер, если оный крейсер и без того еле держится на воде? Кто, в конце концов, сказал, что военный крейсер является панацеей от всех бед? Американские индейцы в свое время вели сравнительно успешные боевые действия против технологически продвинутых европейцев — так о каких условностях в **Sid Meier's Civilization III** мы можем говорить?



Встроенная Civilopedia позволит максимально быстро и безболезненно войти в курс всех дел.

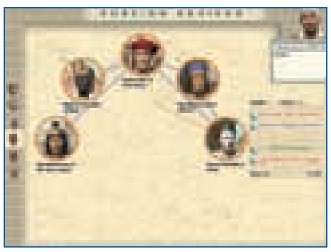
В игре появились герои… Герои — это особые юниты, которые сами сражаться не способны, но могут существенно повысить боевые качества других юнитов. Так, например, в 1956 году, когда мои доблестные танковые дивизии отбивали атаку немецких рыцарей под Мурманском, я был наповал сражен сообщением о том, что вместе с победой у меня появился герой по имени… Иван Грозный. Под руководством этого типа полк десант-



Дипломатическое меню очень просто и удобно в использовании. Возможностей опять-таки море.

ников был американцев на юге Африки, механизированные части пехоты захватили Пекин в Австралии, и я уже был готов собрать под началом Ивана могучую армию, дабы разом прихлопнуть итальянцев, обосновавшихся в Северной Америке, но дикие финикийские племена не дали ему добраться до места сбора войск. Смерть Ивана Грозного на полуострове Индо-





Как правило, советники ничего не советуют, а лишь констатируют известные факты.

стан, в непосредственной близости от французских колоний, навеки вошла в историю.

Да, забыл сказать: в игру включены два сценария — две карты Земли, одна маленькая, другая большая. Так что Firaxis не повторила ошибки Activision, решившей, что игроки вполне смогут обойтись и без таких дополнительных бонусов. Кстати, есть в **Civilization III** и вполне сносный редактор карт — фанаты должны быть в восторге.

Олег Коровин:
Принципиально не изменилось ничего, но чтобы сделать гениальную игру, Сиду Мейеру революция и не требовалась. Чего нам не хватало? По-настоящему интересной дипломатии, РЕАЛЬНОЙ возможности мирно развиваться и должным образом действующих границ, которые были только в Alpha Centauri (Call to Power 2 не в счет – там они были лишь формальностью). В остальном все как раньше, только еще лучше, еще продуманнее. Оторваться от игры – задача очень сложная. Местами огорчает только интерфейс, но разве могут подобные мелочи испортить впечатление от Civilization III?

Графика... Звук... Мелочи какие! Признаться, я ни на секунду не задумывался об уровне технологичности **Civilization III**, будучи всецело поглощен игровым процессом. Об интерфейсе, впрочем, стоило бы сказать несколько слов. Все как надо, все на месте — интерактивная помощь, встроенная энциклопедия, дружелюбие по отношению к пользователю.

Закончить следовало бы каким-нибудь пафосным изречением, монументальным афоризмом или, как минимумом, цитатой из Ницше. Однако в голову лезут сплошные банальности, стандартные «не пропустите эту игру мимо себя», «**Civilization III** придется по вкусу всем, независимо от пристрастий» и так далее. Язык не в состоянии передать всех ощущений, мыслей и восторгов. Так что пусть основной смысл будет содержаться в моей финальной оценке. 10 баллов из 10 возможных! И это не преувеличение...

Siege of Avalon

PC **Жанр:** RPG **Издатель:** Global Star Software **Разработчик:** Digital Tome **Количество игроков:** 1
Онлайн: http://www.siege-of-avalon.com **Требования к компьютеру:** PII-300, 64MB RAM

Дополнительная информация: http://www.globalstarsoftware.com/

В любом игровом жанре есть так называемые “фанатские” проекты, которые делают энтузиасты для других таких же энтузиастов. И слово “фанатский” в данном случае вовсе не означает “плохой” или “низкокачественный”, – достаточно вспомнить, что все популярнейшие моды к Quake и Half-Life начинались как любительское творчество.

Лев Емельянов

Тема нашего сегодняшнего разговора – именно такой проект в жанре RPG. Команда Digital Tome решила создать ролевую игру по своему вкусу, не обращаясь к крупным издателям и не связывая себя сроками и маркетинговыми обязательствами – то есть сделать все так, как она сама считает нужным.

А продается это творение через Интернет. Игра выходит эпизодами (т.н. Episodic Computer Game Novel). Люди скачивают первую часть и играют в нее бесплатно, а чтобы получить код к последующим эпизодам, нужно перечислить разработчикам некую сумму. Просто, логично, и никакого риска.

Однако авторы учли, что не у всех есть возможность качать из Сети файлы по 50-100 Мб, и выпустили антологию из шести начальных эпизодов на CD. И именно этот сборник, состоящий из трех последовательных частей и трех адд-онов к ним (новые приключения, дополнительный опыт, снаряжение и т.д.), стал предметом нашего сегодняшнего разбирательства. Все, с информацией общего плана покончено, пора переходить непосредственно к игре.



Каждое мало-мальски значимое событие тут же записывается в книгу. После знакомства с местным волшебником в ней появляется новая страница с портретом и кратким описанием.

Итак, перед нами классическая фэнтезийная RPG, полная магии, монстров и квестов. Главный герой – молодой парень, прибывший на службу в осажденную крепость Avalon в самом разгаре 12-летней войны. Это типичный провинциальный юноша, застенчивый и неумелый. К счастью, один из офицеров – его старший брат.

При генерации персонажа можно выбрать специализацию – воин, маг или скаут, а также цвет одежды, волос и наличие/отсутствие бороды. На старте выдается 20 так называемых Training Points (местный аналог экспы), которые можно потратить сразу на повышение атрибутов или попозже – на изучение новых навыков.



Кстати, об атрибутах. У героя есть 8 первичных параметров. 5 из них вполне стандартны – Strength, Coordination, Constitution, Perception, Charm. 3 других — Mysticism, Combat и Stealth – определяют, соответственно, его магические, боевые и скаутские способности. На основании первичных атрибутов рассчитываются вторичные – здоровье, запас маны, бонусы к атаке и защите, скорость передвижения, а также быстрота восстановления здоровья и магической энергии.

Три учителя, которые могут поднять навыки героя, обитают неподалеку – маг и скаут внутри крепости, а воин – на лужайке по соседству. Так что с профессиональным ростом проблем никаких – были бы свободные Training Points.



На этой тренировочной площадке можно повысить свои боевые навыки.

А их дают за выполнение квестов, коими персонаж оказывается завален с первой минуты, – получить оружие и доложить коменданту о прибытии, очистить кухонный подвал от жуков, собрать плоды целебной травки, найти кусок железа в заброшенной деревне... Раем служба не покажется, и не надейтесь.

И здесь мы сталкиваемся с глубочайшей проработанностью игрового мира. Например, каждый солдат имеет имя и собственную историю (забудьте об одинаковых NPC-статистах). С каждым можно поболтать

rating

Лев Емельянов	7	Эту игру делали на коленке, но с большим старанием. Кривыми руками, но не торопясь и с любовью. Получилась конфетка, но на любителя.
Сергей Амирджанов	6	Я бы поостерегся рекомендовать эту игру — уж очень она специфическая. Остается надеяться, что локализация сделает ее привлекательной.
Дмитрий Эстрин	6	Игре можно дать очень четкое и правильное определение: на любителя. Энтузиазм разработчиков не смог компенсировать всех недостатков.
Александр Щербаков	7	Очень своеобразный проект, в который большинство любителей RPG вряд ли захочет играть.

26
средний балл
6,5



Пейзажи неброски, но нарисованы с любовью и фантазией.

Чтобы вы не запутались, игра тщательно фиксирует все происходящее. Квесты записываются в специальную книжку и по мере выполнения стираются оттуда. В журнале отмечаются все серьезные события, которые происходят с героем, – знакомство с новыми людьми, интересная информация.

о том о сем. Постепенно из разговоров начинает вырисовываться общая картина. Avalon обложен врагами, и никто не знает, долго ли он продержится. Жуткая нехватка наблюдается буквально во всем – начиная от железа и заканчивая едой и медикаментами (кстати, любопытный штрих – оказывается, заклинание Heal излечивает только раны, нанесенные в бою, а для серьезных болезней требуются нормальные лекарства). Короче, тех, кто проникнется антуражем, ждет полное погружение в жизнь осажденной крепости.

Чтобы вы не запутались, игра тщательно фиксирует все происходящее. Квесты записываются в специальную книжку и по мере выполнения стираются оттуда. В журнале отмечаются все серьезные события, которые происходят с героем, – знакомство с новыми людьми, интересная информация. Шарм игры заключается именно в высокохудожественных литературных опусах, которые вам предстоит изучать большую часть времени. И это не шутка. Они действительно написаны на хорошем английском языке и представляют огромный интерес... для тех, кто окажется в состоянии их прочитать.

Сражения проходят в реальном времени, и вначале я считал это недостатком. Потом понял, что был неправ – от вас вовсе не требуется ловкости и реакции. **Siege of Avalon** – настоящая ролевая игра, драки в которой глубоко второстепенны.

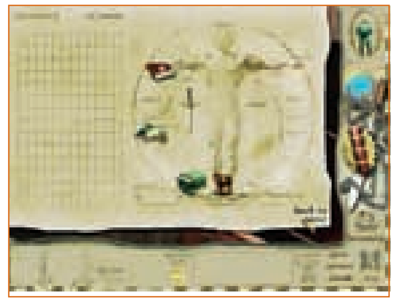
Так что в целом ситуация довольно занятна – своим общим антуражем, сюжетом и аркадными боями игра до боли напоминает Revenant и Soulbringer. Но развитая система диалогов, глубоко проработанный мир и индивидуальность каждого NPC роднит **Siege of Avalon** с таким ролевым монстром, как Arcanum.

Более того, по мере развития сюжета формируется классическая ролевая партия – к герою присоединяются другие персонажи, над которыми игрок может в любой момент взять контроль.

Интерфейс удобен и логичен, меню понятны и функциональны, Inventory радует глаз. Игра практически не тормозит, хотя время от времени неприятно удивляет багами – «сохраненки» не работают, а при переходе в новую локацию вас выкидывает в Windows. Единственное, о чем я как честный человек обязан предупредить, — для инсталляции нужно не менее 1.2 гигабайта на диске.

Графика описывается двумя словами – тайлы и спрайты. Любой пейзаж собирается из типовых “клеточек”, на которые сверху помещаются картинки, изображающие стены и объекты. Уровни абсолютно плоские (то есть здесь нет так называемых “вторых этажей”, как в Baldur’s Gate или Revenant) и тускло256атые — ни стильности Fallout, ни ярких красок Icewind Dale вы не увидите.

Напоследок хочу дать один совет: не пытайтесь составить мнение



Экран Inventory удобен и функционален.

об **Siege of Avalon** по первым нескольким часам игры. Для того чтобы проникнуться атмосферой и оценить проработанность мира, требуется время – по меньшей мере, 2-3 вечера. Если вы считаете себя настоящим ролевиком, дайте игре шанс... **Siege of Avalon** того стоит.

Empire Earth



PC
Жанр: RTS **Издатель:** Softclub **Разработчик:** Stainless Studios
Локализация: Softclub **Количество игроков:** 16 **Онлайн:** http://www.sierrastudios.com/games/empireearth/
Требования к компьютеру: PII 266, 32 MB RAM, Win'95/98/2000

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF7011

Когда у Рика Гудмена, ведущего дизайнера и идеолога проекта, спросили, что для него было самым важным в разработке Empire Earth, он ответил четко и ясно: возможности, глубина и все те качества, которые не позволят игре наскучить, после того как она будет пройдена. Джентльменский набор – обвинения в претенциозности на его фоне смотрятся весьма странно. Тем не менее, игра все-таки получилась претенциозной.

Дмитрий Эстрин

Собственно говоря, такого еще никогда не было, и, если подумать, и быть не могло. RTS нашей мечты, концептуальная Civilization в реальном времени, мало при этом похожая на саму Civilization, одна из самых глобальных по задумке и воплощению игр – все это эпитеты, которые постоянный читатель «Страны Игр» встречает довольно часто. Что ж, теперь, наконец, у нас появилась возможность беспристрастной оценки **Empire Earth**. Игра перед нами – можно спокойно и вдумчиво рассмотреть все ее достоинства и недостатки. Хотя начать все же стоило бы со слов: «Это впечатляет».



Empire Earth действительно впечатляет. Причем не столько концепцией, сколько нестандартными для RTS цифрами. Одних юнитов в **Empire Earth** около 200. Среди них можно найти абсолютно все, что только встречается в обычных стратегиях в реальном времени: от первобытного воина с дубиной до боевого робота, вооруженного ионными орудиями, от галеры до могучего крейсера, от катапульты до танка с лазерными пушками. Этим размахом по временам и технологиям **Empire Earth** действительно напоминает Civilization. Но суть игрового процесса больше ассоциируется все же с Age of Empires. Здесь заканчивается поэзия и начинается проза.

СТРАНА ИГР ЗОЛОТО
ИГРА, КОТОРАЯ ВАС ОШЕЛОМИТ!!!

rating

Дмитрий Эстрин	8	Игра достаточно самобытна и мало похожа на Civilization. Больше Empire Earth тянет на сборник десятков Age of Empires.
Александр Щербаков	8	Трехмерная стратегия, по разным причинам напоминающая Age of Empires. В общем и целом, очень достойный продукт.
Максим Заяц	9	Трехмерный Age of Empires, не ограниченный временным отрезком. События развиваются от древнейших времен до sci-fi эпохи.
Юрий Поморцев	8	Не верьте тому, кто сказал, что это смесь Civilization и AoE. Empire Earth — уникальный проект.

33
средний балл
8,3



Несмотря на концептуальную схожесть, внешне Empire Earth серьезнейшим образом отличается от того же Age of Empires.

Empire Earth vs. Civilization III?

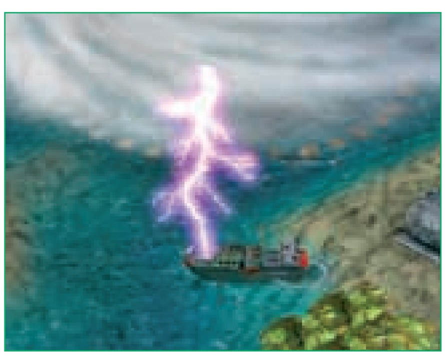
Откроем маленький редакционный секрет: когда-то мы очень хотели противопоставить игре Empire Earth творение Сида Мейера за номером три. Однако потом от этой идеи пришлось отказаться. Почему? Да потому что игры, вопреки нашим ожиданиям, оказались принципиально разными. Empire Earth больше похож на Age of Empires, Civilization III – на старую добрую Civilization. Как тут можно что-либо противопоставить или даже просто сравнить?

Возможно, многие будут неприятно удивлены тем, что в игре есть всего-навсего четыре кампании. Первая, греческая, посвящается древнейшим временам. Вторая, английская, — средневековью. Индустриальной эпохе посвящается немецкая кампания. И, наконец, русская отдана современности и не столь отдаленному будущему. Все, однако, далеко не так просто. Начать стоит хотя бы с того, что прохождение одной миссии может занять у вас крайне неопределенное количество времени. Ну, а что касается разнообразия, то **Empire Earth** даст 100 очков форы любой другой стратегии в реальном времени.

Общая схема игрового процесса стара, как мир: строим базу, собираем ресурсы, накапливаем силы, обороняемся, атакуем. И писать, наверное, было бы особо не о чем, если бы не одно весьма серьезное «но» — дизайн миссий. Скажу прямо: такого в играх подобного жанра я еще не встречал. Каждая миссия – это отдельная повесть, историко-эпическая, если события разворачиваются в прошлом, или фантастическая, если они происходят в будущем. Масса встроенных роликов на движке, огромное количество прекрасно озвученных диалогов, яркие герои и грамотно выстроенная сюжетная линия – все это производит ошеломляющий эффект. Мы ждали стратегию в реальном времени, а кроме нее получили еще и полноценный adventure!

Сразу хотелось бы подчеркнуть: разработчики даже не пытались сделать исторически достоверную игру. Большинство событий оказываются вымышленными и даже неправдоподобными. Эти же слова стоит отнести к сценарию русской кампании, посвященной фантастическим приключениям «молодого политика Григория Назарова». Кстати, этот сценарий подвергся самой серьезной переработке со стороны команды локализаторов. Наверное, будет достаточно того, что в оригинале молодого политика звали Grigor Illyanich Stoyanovich. Конечно, многое становится понятным после слов самого Рика Гудмана: «Я вообще-то игровой дизайнер и поэтому не собираюсь преподавать историю». Но все же к некоторым вещам разработчики отнеслись чересчур легкомысленно.

При этом некоторые игровые ситуации восхищают необычностью поставленных задач. Так, например, в первой миссии английской кампании нашей основной задачей является разру-



Подобные события не редкость в Empire Earth. Инициатором некоторых из них может стать игрок.

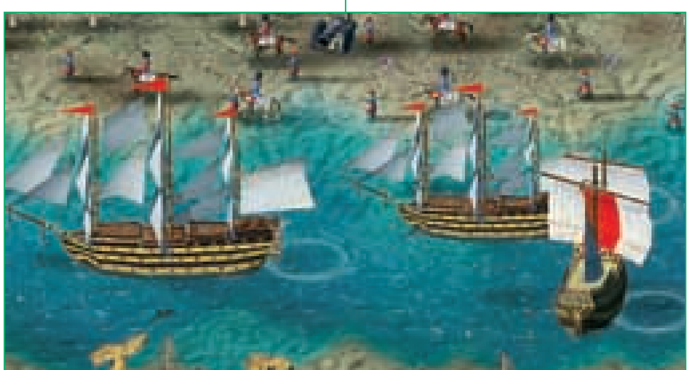


Атака с моря. Как и в Age of Empires использование "военно-морских" ресурсов может оказаться чрезвычайно эффективным…

шение вражеского замка. При этом провести подобную операцию без осадных орудий просто нереально, а технологии для самостоятельного производства катапульт и баллист нам пока не доступны. Возникает насущный вопрос: что делать? Выясняется, что в не столь отдаленных от нашей собственной базы местах обитает мастер, торгующий осадными орудиями и готовый продать несколько образцов модной военной техники за несколько сотен камней. Эдакий вариант интерактивной торговли…

Что характерно, большую часть игрового времени нам придется провести в эффектных (прежде всего с визуальной точки зрения) сражениях. Основные тактические принципы, баланс и особенности управления должны быть знакомы любому фанату Age of Empires, поэтому останавливаться на них не будем. Но стоило бы отметить, что юниты выдерживают строй, выбранный игроком, слушаются всех команд и вообще ведут себя довольно умно, принимая во внимание всеобщую трехмерность, технологичность и «полигонность». С искусственным интеллектом компьютерных противников, кстати, тоже все в полном порядке. По крайней мере, каких-либо из ряда вон выходящих ошибок мне обнаружить не удалось.

Человек, пусть даже далекий от дизайна миссий, вряд ли останется равнодушен к включенному в игру редактору отдельных карт и… целых кампаний. Такого мы еще никогда не видели! Генерирование пейзажей, расстановка зданий, юнитов и ресурсов, указание целей



Разнообразие морских судов – одна из причин гордости дизайнеров Empire Earth.

миссии – все это мелочи, по сравнению с тем, что предлагают нам разработчики **Empire Earth**. Что вы скажете, например, о моделировании сценариев? А о создании собственных роликов на движке? А о возможности импортировать собственные звуковые файлы для диалогов? В редакции уже начали формироваться мысли о создании конкурса на лучшую любительскую кампанию **Empire Earth**. Следите за анонсами!

Генерирование пейзажей, расстановка зданий, юнитов и ресурсов, указание целей миссии – все это мелочи, по сравнению с тем, что предлагают нам разработчики Empire Earth. Что вы скажете, например, о моделировании сценариев? А о создании собственных роликов на движке? А о возможности импортировать собственные звуковые файлы для диалогов? В редакции уже начали формироваться мысли о создании конкурса на лучшую любительскую кампанию Empire Earth. Следите за анонсами!

Графика перед вами. Вынужден заметить: ничего сверхъестественного в ней найти не удалось, однако выглядит все более чем достойно. Разочаровали лишь проваливающиеся под землю здания – эффектного, мягко говоря, мало. Зато покорил вулкан, вызываемый магическим заклинанием служителей культа времен средневековья. Камеру нельзя поворачивать (как ни странно, потребность в этом никогда не возникает), зато пределы масштабирования удивят кого угодно. Качественная анимация, качественные спецэффекты и отсутствие каких бы то ни было графических багов – вот как можно охарактеризовать внешний вид **Empire Earth**.



Empire Earth действительно впечатляет. Причем не столько концепцией, сколько нестандартными для RTS цифрами. Одних юнитов в Empire Earth около 200. Среди них можно найти абсолютно все, что только встречается в обычных стратегиях в реальном времени: от первобытного воина с дубиной до боевого робота, вооруженного ионными орудиями, от галеры до могучего крейсера, от катапульты до танка с лазерными пушками.

Оставить без комментариев работу Softclub — значит, не рассказать об одном из самых очевидных достоинств локализованной версии игры. Проделанная работа внушает уважение буквально всем: подходом, масштабом, качеством… **Empire Earth** от Softclub оказалась в результате еще одним образцом безупречной локализации в России.

Уверен, что для многих наших читателей **Empire Earth** надолго останется если не лучшим, то, по



Разнообразие морских судов – одна из причин гордости дизайнеров Empire Earth.

крайней мере, самым ярким представителем жанра. Игрой стоит заинтересоваться хотя бы потому, что ничего подобного до сих пор создано не было. И вряд ли будет – по крайней мере, в ближайшее время.

Казаки: Последний Довод Королей

СТРАНА ИГР ЗОЛОТО
ИГРА, КОТОРАЯ ВАС ОШЕЛОМИТ!!!

PC **Жанр:** RTS **Издатель:** Руссобит-М **Разработчик:** GSC Game World **Количество игроков:** до 8 **Онлайн:** http://www.russobit-m.ru/rus/games/cossacks2/ **Требования к компьютеру:** PII 500, 64MB RAM

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF10335

Что делать, когда все мирные доводы исчерпаны? Когда надменные и чванливые правители других государств не желают идти путем пацифизма? Верно, в этом случае короли прибегают к последнему доводу. Вместо них начинают говорить пушки.

Юрий Поморцев

На вкус и цвет, знаете ли... Кому-то сподручнее топить современные линкоры допотопными триремами (привет Сиду Мейеру). Кто-то предпочитает выдвигать против футуристических роботов архаичные колесницы (кивок в сторону Рика Гудмена). Каждому свое. Но вот не полюбить «Казаков» за их феноменально удачное сочетание исторической достоверности и высочайшей динамики, пожалуй, просто невозможно. За это и ценим. Кстати, не только мы. На Западе «**Казаки**» дышат в спину и отчаянно наступают на пятки столпам жанра — Age of Empires, Starcraft и Empire Earth.



Уникальные подразделения и сооружения недвусмысленно дают понять, с какой державой мы имеем дело.

Вышедший в ноябре аддон к «**Казакам**» — более чем закономерный шаг. Ни один мало-мальски успешный проект не обходится сейчас без джентльменского набора дополнительных миссий. Весь вопрос в том, действительно ли этот набор отвечает строгому джентльменскому этикету...

Воевать придется много, но с тактом, чувством и расстановкой. Это вам не современные локальные ядерные удары — пару веков назад война была искусством...

«**Последний Довод Королей**» блестяще прошел все тесты. На вторую часть игры он, конечно, не тянет, но планку «исключительно доброкачественного продолжения» берет без труда. Исторический интервал игры сфокусировался на XVII-XVIII веках, когда человечество воевало с упоением и изяществом. Для нас подготовлены сценарии с Тридцатилетней, Семилетней и Русско-Турецкими войнами, Гражданской войной Англии, войной за Австрийское Наследство, Турецкой экспансией в Европу, Освободительной войной украинского народа, Северной войной, Польско-Русской войной, войной Нидерландов за Независимость... Итого тридцать миссий, пять глобальных кампаний, четыре уровня сложности, да дюжина отдельных сценариев и сражений. Похоже, создатели игры в порыве мании глобальности и достоверности решили потеснить



Трехмерный ландшафт — не только дань моде, но и важный тактический элемент игры.

такого историко-стратегического монстра, как «Европа 1492-1792»!

К шестнадцати странам, с которыми мы имели честь познакомиться в «**Казаках**», присоединилось еще две: Бавария и Дания. Две пивные державы обладают собственной моделью развития экономики, уникальными подразделениями (по одному на брата) и, разумеется, неповторимым графическим обликом.

Расширился морской флот — к семи кораблям разработчики добавили шесть новых, доведя их общее число до счастливой чертовой дюжины. Так что можете смело пугать назойливых арабских пиратов мощными и грациозными линкорами и фрегатами восемнадцатого века. Полный список новых ВМС выглядит так: линкор «Виктория», фрегат «Флора», бомбический кетч, куттер, турецкая яхта, галеас.

Косметически подретуширован движок. Помимо увеличившегося в четыре(!) раза максимального размера карт, нам предложили новые режимы игры. Хотите задать жесткое время перемирия, чтобы спокойно развить свою нацию? Или сразу начать игру с XVIII века? Или запретить захватывать крестьян? Пожалуйста, никаких проблем!

Итог: дружно голосуем рублем. Рекомендуется всем, и уж тем более поклонникам оригинальных «**Казаков**». END

rating

Юрий Поморцев	8	Грамотно сделанное продолжение — ни убавить, ни прибавить.
Максим Заяц	9	Разработчики "Последнего Довода Королей" могли бы смело называть игру второй частью "Казаков". Нововведений и улучшений хватает за глаза.
Дмитрий Эстрин	8	Достойнейший add-on к сверхпопулярному хиту от "Руссобит-М". Рекомендуется всем без исключения фанатам оригинальной игры.
Александр Щербаков	8	Отличнейшее дополнение к "Казакам" с огромным количеством нововведений. Именно такими и должны быть add-on`ы.

33
средний балл
8,3

Spider-Man 2 Enter: Electro



Жанр: 3D action Издатель: Activision Разработчик: Vicarious Visions
Количество игроков: 1 Онлайн: http://www.activision.com/

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF10018

Сначала я относился к Spider-Man 2 Enter: Electro довольно скептически. Я не любитель комиксов и поэтому никогда не увлекался связанными с ними играми. Но вторая часть приключений Человека-паука заставила меня изменить свои взгляды.

Олег Кафаров

Игра во многом повторяет свою предшественницу. Нам вновь предстоит погрузиться в мрачный мир, созданный комикс-компанией Marvel. Превратившись на время в сине-красного супергероя, мы должны провести тотальную зачистку улиц любимого города от криминальных элементов, стремящихся подчинить себе мир. До боли знакомый сюжет, не так ли? Ничего не поделаешь – специфика жанра! Главным злодеем игры стал на этот раз Электро – мутант, повернутый на электричестве. Именно уничтожением его банды нам и предстоит заняться.





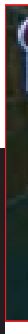
Трехмерные модели почему-то стали заметно более угловатыми, по сравнению с оригинальной игрой.

Первое, что сразу бросается в глаза при знакомстве с проектом, – наличие довольно длинных и качественных CG-роликов. Особенно радует их обилие – демонстрируются они после каждого уровня. Вторая особенность – огромное количество опций в главном меню, большинство из которых рассчитаны на фанатов Человека-паука и изначально недоступны. Открыть их все можно лишь после тридесятого прохождения игры. К этим опциям относятся коллекция видеороликов из игры, огромное количество самых разнообразных костюмов и даже краткое содержание тридцати двух комиксов. Хотите поближе познакомиться с персонажами, узнать их слабые места – пожалуйста! А может, вы решили создать Человека-паука по образу своему и подобию, лично выбрать, какими приемами он будет обладать, – и это не проблема! Здорово?

Действие игры разворачивается в полностью трехмерном мире, который смотрится относительно неплохо для PS one. Игровой процесс со времени первой части остался практически неизменным. Как и прежде, главный герой обладает массой прикольных суперприемов, разнообразие которых не перестает удивлять на протяжении всей игры. Лично меня особенно порадовала возможность связывать врагов паутиной и, опять же, паутинный кокон, защищающий нашего героя от яростных атак. Вместе с тем, многие из приемов Человека-паука теперь стали необходимы для решения многочисленных головоломок. Например, для того чтобы потушить горящий автомобиль, нужно выстрелить в него паутиной.

Скажу честно: мне потребовалось немало времени, чтобы научиться управлять Человеком-пауком. Необычно высокие прыжки, сумасшедшие супергеройские возможности, разнообразные варианты использования паутины – всеми этими трюками необходимо владеть уже на первом уровне!

Иногда даже приходится вставать за пульт управления и поочередно нажимать на рычаги, чтобы открыть двери. Банальный action разработчики решили освежить наличием незатейливых паззлов, дабы заставить



rating

Олег Кафаров	7	Весьма любопытная, хотя и однообразная игра. Быстро надоедает.
Юрий Поморцев	7	Обычный сиквел неплохой игры. Практически тот же продукт, плюс минимум усовершенствований.
Дмитрий Эстрин	6	Простенький, но вместе с тем довольно оригинальный action. Явно не мешало бы разнообразить игровой процесс.
Александр Щербаков	7	Практически то же самое, что и первый Spider-Man. Нововведений мало, и во многом за счет этого игра быстро надоедает.

27
средний балл
6,7

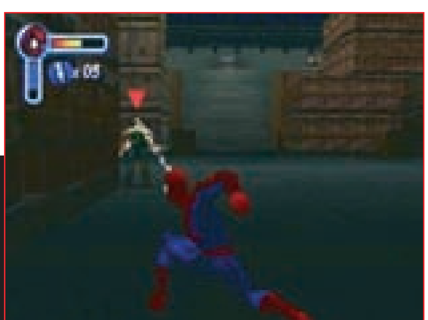
заядлых комиксоманов хоть немного поработать мозгами. Такие вот дела.

По мере того, как вы будете пробираться к концовке игры, постепенно будут открываться новые костюмы Человека-паука. Только не подумайте, что они не имеют никакого практического значения. Облачившись в один из доступных нарядов, наш герой овладевает новыми способностями, многие из которых просто поражают воображение! Черный костюм под названием «Мрак», к примеру, дает возможность становиться невидимым для врагов. Всего же в игре насчитывается девятнадцать «моделей» — и каждая со своим секретом.

Перед тем как приступить к игре, советую посетить импровизированную школу для новичков – так называемую Комнату опасностей. В ней вы встретитесь с самим Профессором Икс, который предложит вам серию тренировок в его виртуальном мире. Именно здесь игрок сможет познакомиться с многообразием приемов героя и привыкнуть к его немного странным движениям. Скажу честно: мне потребовалось немало времени, чтобы научиться управлять Человеком-пауком. Необычно высокие прыжки, сумасшедшие супергеройские возможности, разнообразные варианты использования паутины – всеми этими трюками необходимо владеть уже на первом уровне!

Кстати об уровнях. Сначала они поражают, потом к ним привыкаешь, и, в конце концов, они надоедают. Бесконечное лазание по серым небоскребам мне очень

Графически уровни выглядят на «четыре» с небольшим минусом. Однообразные текстуры, мизерное количество деталей и дешевые спецэффекты создают не самую яркую картину. Враги также выполнены весьма посредственно и мало чем отличаются друг от друга.



Как и в первой части, врага можно обездвижить с помощью паутины.



Игровой процесс сиквела Spider-Man почти не претерпел изменений. Что неудивительно.

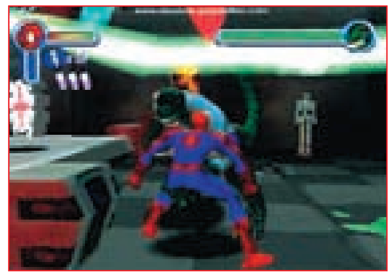
быстро наскучило. Во многих случаях главная задача уровня заключается в перебежке-перепрыжке из точки А в точку Б. Ориентируясь по компасу и не обращая внимания на весьма пассивных врагов, это можно сделать всего лишь за пару-тройку минут. Особенно если учесть, что в некоторых случаях по скорости передвижения наш герой может поспорить чуть ли не с Соником. Если же постараться все-таки перебить всех противников, прохождение станет значительно дольше. Но не потому, что враги слишком сильны, а потому, что камера слишком «коварна». Как и в первой серии, ее работа далеко не безупречна, а управлять ею не представляется возможным. Именно эта недоработка команды Vicarious Visions способна сильно подпортить общее впечатление об игре.

Графически уровни выглядят на «четыре» с небольшим минусом. Однообразные текстуры, мизерное количество деталей и дешевые спецэффекты создают не самую яркую картину. Враги также выполнены весьма посредственно и мало чем отличаются друг от друга. Огорчает и некоторое торможение при наличии на экране сразу нескольких персонажей. Радует глаз лишь сам Человек-паук и некоторые боссы: хорошая анимация и отличная прорисовка оставляют приятное впечатление.

Кстати, о боссах. Последняя битва, как вы уже сами догадались, – с Электро. Происходит она на крышах двух небоскребов, которые уж очень сильно напоминают башни-близнецы Всемирного Торгового Центра в Нью-Йорке. Именно эта сцена должна была быть вырезана из игры после трагических событий в Нью-Йорке 11 сентября и послужила поводом для умышленной задержки релиза. Но, как видите, в итоге все осталось на своих местах. Уж слишком эффектно это смотрится!

В **Spider-Man 2: Enter Electro** абсолютно все герои прекрасно озвучены. На протяжении всей игры не только главный герой, но даже второстепенные персонажи будут обмениваться колкими замечаниями. Ну а самые знаменательные моменты будет комментировать голос за кадром. Говорят, что он принадлежит Стэну Ли (Stan Lee) – человеку, который занимается озвучкой мультсериала о Человеке-пауке. Опять же, чисто фанатская штучка.

Очень огорчает то, что пройти игру «быстрым шагом» можно всего лишь за три-четыре часа. Все. Новые костюмы, содержание комиксов и тому подобная мало интересная обычному игроку чепуха – вот стимул пройти **Spider-Man 2 Enter: Electro** еще раз. А потом еще раз. Если же вам не хочется тратить время на повторное прохождение игры, но при этом не терпится сразу узнать содержание



комиксов и посмотреть все заставки, просто введите код «drkroom». Открыть сразу все уровни тоже не составляет особого труда – введите лишь «nonjymnt».

Что ж, время подвести итоги. Если вы являетесь преданным поклонником творчества Marvel, эта для вас – стопроцентный must-buy. Хотя и для остальных владельцев PS one проект тоже не должен остаться незамеченным. Если бы не проблемы с камерой, его можно было бы назвать отличным представителем жанра. Тем не менее, в компании со **Spider-Man 2 Enter: Electro** вы сможете приятно провести выходные.

Aliens vs Predator 2

PATCH НА ДИСКЕ

PC **Жанр:** 3D-Action **Издатель:** Sierra Studios **Разработчик:** Monolith Productions
Количество игроков: 16 **Онлайн:** http://www.avpnews.com/
Требования к компьютеру: PIII 450, 128MB RAM, 3D-ускоритель

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9341

Писать обзор сиквела популярной игры — дело, как правило, несложное и приятное. Какое удовольствие расставлять точки над «i», с наслаждением смакуя малейшие нововведения и придирчиво выясняя, насколько качественным получилось продолжение по сравнению с оригиналом. Тем не менее, препарирование Aliens vs. Predator 2 предполагает нечто большее, нежели сухой анализ фактов. Слишком уж неординарен этот проект, чтобы рассматривать его по общему шаблону.

Илья Сергей



СТРАНА ИГР СЕРЕБРО
ИГРА, КОТОРАЯ НЕ РАЗОЧАРУЕТ

Вышедшая в 1999-м году игра Aliens versus Predator произвела фурор. Ну, если не фурор, то очень хорошее впечатление. Являясь прекрасным примером оригинальной идеи и грамотного ее воплощения, она надолго запомнилась миллионам геймеров. Несмотря на некоторые огрехи в графике, чудовищную сложность и отсутствие возможности сохраняться, мы играли в AvP. И, конечно же, мечтали о продолжении. Сиквел не заставил себя долго ждать. Недавно свет увидела вторая часть легенды, построенная в тайных лабораториях Monolith Productions.

Сюжет **Aliens vs Predator 2** берет свое начало вскоре после событий, описанных в фильме Aliens. Для выяснения причин катастрофы, имевшей место на планете LV-426 (к этому моменту лейтенанта Рипли уже и след простыл), туда высылается команда исследователей, возглавляемых полусумасшедшим профессором Arnaud Eisenberg. Само собой, на команду нападают Чужие, однако профессор выживает и прилагает все усилия к тому, чтобы изучить таинственную расу. На планете LV-1201 строится исследовательский центр с целью разведения Чужих для дальнейшего их использования в качестве универсальных машин по уничтожению живой силы. Разумеется, все сработано на совесть — охрана, исследовательские блоки и прочая научная мишура. Однако, в лучших традициях жанра, ситуация выходит из-под контроля. Чужие убегают, немногочисленные охранники пытаются загнать подопытных кроликов обратно в клетки, а прилетевшая спасательная команда оказывается в западне. В довершение всех неприятностей выясняется страшная тайна: планета LV-1201 долгое время служила своеобразным сафари для Хищников, время от времени прилетавших сюда поохотиться на Чужих. Поймав сигнал SOS, они решили вновь совершить рейд по местам былой славы, тем более, что ассортимент потенциальной добычи пополнился новыми экземплярами...

Взять, к примеру, такую милую деталь, как скриптовые сценки a la Half-

Cyberathlete Professional League (http://www.thecpl.com/) объявила, что Alien vs Predator 2 стала официальной игрой лиги. Уже сейчас ведется подготовка к крупному чемпионату с призовым фондом $60.000, который будет проходить 5-9 декабря в Далласе на мировом турнире по Counter-Strike.



Может прорисовка моделей и не идеальна… Но зато как эффектно они выглядят!

rating

Илья Сергей	8	Игра не совершила прорыв в игровой индустрии, но для сиквела — очень и очень достойно.
Александр Щербаков	7	Симпатичный FPS, неплохо проработанный и явно выигрывающий у своего предшественника.
Дмитрий Эстрин	8	Разработчики воплотили все, что не успели сделать в первой части. Революционного маловато, но поиграть определенно стоит.
Юрий Поморцев	8	Такой должна была быть первая часть игры. Наконец-то все три главных героя более менее сбалансированы.

31
средний балл
7,7

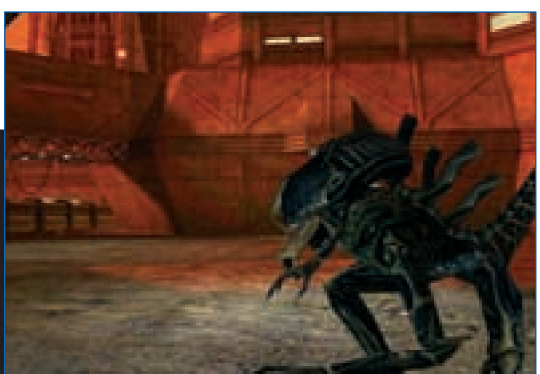


Очевидно, таким образом будут совершаться переброски отряда десантников с места на место.

Life. В первой части ничто не разнообразило унылый процесс хождения по коридорам исследовательских станций. Во сиквеле же то и дело происходит что-нибудь дьявольски интересное. Например, прямо у нас на глазах Чужой утаскивает в вентиляционную трубу нашего зазевавшегося товарища по оружию. Или как вам такая ситуация: свет в помещении внезапно гаснет, и мы с ужасом наблюдаем за ползущим по стене красным прицелом из трех точек. Через несколько секунд комната озаряется светом, но Хищника, по всей видимости, уже и след простыл. Я уж не говорю о свисающих с потолка телах, коконах, из которых выскакивают агрессивно настроенные паучки, и полумертвых гражданах, произносящих эпохальное «Kill me!». Отсутствие всей этой атрибутики в первой части едва ли не шокировало. Теперь же все в полном порядке.

Как вы уже, наверное, догадались, **Aliens vs Predator 2** — невероятно атмосферная игра. Разработчики не стали дважды наступать на одни и те же грабли, лишая нас возможности сохраняться в произвольный момент. Атмосфера собственной уязвимости при этом не исчезла. Игра же засверкала новыми красками. Прежде всего это касается десантника. Именно эта часть игры проработана наилучшим образом. Наверное, потому что разработчикам было на что ориентироваться. Один мой знакомый побаивается играть в **Aliens vs Predator 2** ночью и в наушниках – и я его прекрасно понимаю. Удивительно то, что разработчикам удалось частично вывести действо из переходов исследовательских баз на свежий воздух, и даже это игре не повредило.

Играя за Чужого, вам придется пройти весь путь от маленького паучка до полноценной особи. Кто бы мог подумать, что эти жуткие твари, гроза всех людишек, на деле настолько беззащитны?! Поначалу придется прятаться за каждым углом и продвигаться вперед в поисках одинокого человека, которому предстоит стать носителем. Задумывались ли вы когда-нибудь о том, каково маленькому Чужому сидеть внутри человеческой грудной клетки? Ничего, придет пора — узнаете. Но пройдя весь этот многотрудный путь, мы получаем в свое распоряжение Чужого, настоящую машину для убийства, для которой грозные дядьки с автоматами — всего лишь богатая белками пища...





Раненый зверь может оказаться куда опаснее здорового зверя!

По-моему, разработчики уделили Хищнику недостаточно внимания. При прохождении первых миссий создается впечатление, что его основное призвание — скакать с ветки на ветку, аки белочка. Дальше все становится интереснее, но негативное впечатление от первых уровней остается. Дабы привести баланс в порядок, Хищнику не выдают сразу все оружие, что, несомненно, есть правильно. Зато непростительной ошибкой было появление у Хищника агрегата, восстанавливающего энергию. Весь баланс сводится к тому, что во время восстановления энергии Хищник не может пользоваться оружием, но на деле этот процесс длится секунды две-три, после чего энергия восполняется до максимального уровня. Таким образом, Хищник снова на коне. Другое дело, что и его оппоненты времени зря не теряли и теперь готовы дать отпор. Поэтому относительно сетевой игры прогнозов никаких делать не буду. Время покажет.

К недостаткам игры я, без всяких сомнений, отношу графику, да и движок в целом. Господа разработчики, это просто стыдно! Год назад, когда вышел No One Lives Forever, движок LithTech 2.5 еще можно было назвать приемлемым. Но не теперь. Проваливающиеся в стенки тела, угловатую графику и довольно посредственные спецэффекты давно пора оставить в прошлом.

Вообще, при всех своих положительных чертах, игра не привнесла в жанр ничего нового. Да, интересно, да, динамично, да, атмосферно. Но, на мой взгляд, идея себя исчерпала, и третьей части игры быть не должно. Впрочем, не будем загадывать на будущее. В данный момент могу лишь констатировать, что **Aliens vs Predator 2** — прекрасный сиквел, и вы вряд ли пожалеете о времени, потраченном на его прохождение.

Самогонки



PC

Жанр: racing **Издатель:** 1С **Разработчик:** К-Д Лаб
Количество игроков: до 5 **Онлайн:** http://www.samogonki.ru/
Требования к компьютеру: PII 300, 32MB RAM **Дата выхода:** 24 октября 2001

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF645

Разрешите представить вам новейшее гениальное творение знаменитой «К-Д Лаб» — сумасшедшую, прикольную, ни в какие рамки не вписывающуюся игру «Самогонки». Это чудо вышло в свет не так уж давно, но благодаря грамотной рекламе, партнерству со знаменитой «1С» и, несомненно, собственным качествам, уже задолго до выхода обрело заслуженную популярность.

Антон Перегрузкин

Меньше чем за два года нашумевшие на весь мир калининградские программисты создали на базе абсолютно безумной идеи целую вселенную с принцессами-жабами, заводными терминаторами, двумя космическими свалками и многим другим. Выдумали они и потрясающую предысторию, занявшую больше половины 120-страничного руководства. Так что же это за игра такая — «**Самогонки**»?



На переднем плане — культовый герой, господин Арк-а-н.

Представьте себе абсолютно ненормальный мир, основой которого являются гонки на специфически-магических транспортных средствах — мехосах. Сей транспорт являет собой минимальный набор запчастей, несущих в себе деструктивные или двигательные заклинания: четыре колеса, не всегда, правда, являющиеся именно колесами, небольшой набалдашник спереди и, собственно, сам наездник. Водители же все, как на подбор, — шизики за рулем! Простите за вольность, но это именно так. «**Самогонковские**» обитатели — гуманоиды всех мастей и пород, от куска живого дерева с вбитым вместо носа гвоздем до жертвы буржуазного образа жизни с закрученной в голову лампочкой. А всего представителей этой разнообразной живности около десяти — забавные, головастые, симпатично-ненормативные и вечно гримасничающие. Вы не поверите, но управлять такими чудами — сущее удовольствие! Особенно когда рулить приходится по таким же безбашенным, как и персонажи, трассам, коих в игре насчитывается почти тридцать штук. Каждая дорога потребует от вас особой тактики, специфического подхода и даже стратегической подготовки, словно к бою. Кое-где вашим подопечным СамоГцам лучше притормозить и лишний раз вписаться в

СТРАНА ИГР ЗОЛОТО
игра, которая вас ошеломит!!!



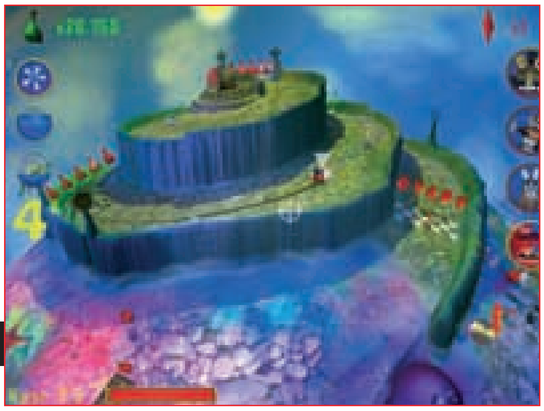
Помимо аркадного безумства, создатели предусмотрели целых три режима пошаговой игры (да-да, это не опечатка — именно пошаговой и именно гонки). Допустим, вам надоел сплошной action и захотелось задействовать логику, таланты мыслителя. Не отрываясь от прохождения игры, вы выбираете новую трассу, включив пошаговый режим, — и теперь перед вами чистой воды стратегия.

Мир «Самогонок» воистину огромен! Здесь есть добро и зло, инфернальные пришельцы, жидкие существа, превратившиеся со временем в ту самую знаменитую СамоГскую воду, за которой теперь идет охота. Есть и коварные робото-злодеи, с помощью хитрости и обмана лишившие коренных СамоГцев свободы, для того чтобы затем поработить всю вселенную. Не даром же больше половины толстенного руководства по игре занимают рассказы о приключениях наших героев и их биографии.

rating

Антон Перегрузкин	8	Идея игры по десятибалльной шкале тянет на все сто! Однако реализация заслуживает лишь школьной «четверочки».
Юрий Поморцев	9	Ярко, неповторимо стильно и гипероригинально. «К-Д Лаб» превзошли себя!
Дмитрий Эстрин	8	K-D Lab в своем репертуаре. Великолепнейшая экстраординарная игра, которая подарит искушенному геймеру много приятных минут.
Александр щербаков	8	Безумный, невероятно оригинальный продут, который, боюсь, оценят далеко не все.

33
средний балл
8,3



Скажите честно, вы можете поверить, что в эти гонки можно играть в походовом режиме?

поворот, иногда же нужно поспешить за драгоценной СамоГской водой или аккуратно пробраться по узким местам, набитым вражескими заклинаниями.

В общем, несмотря на бесконечно аркадную физику и наивно-грудничковое управление, игровая система «**Самогонок**» просто обязана вам понравиться. В ней есть все, что нужно настоящему гонщику: четко поставленная цель — спасти планету и ее окрестности от злобных захватчиков; юмор — необычайно забавная вселенная в сочетании с сумасшедшим и веселым геймплеем; фишки и магия — бонусы, приколы, куча всего нужного и ненужного, не говоря уже о более чем 30 заклинаниях, повергающих противника в шок, а игрока в хохот. Честно говоря, я бы не удивился, если бы разработчики умудрились вставить в эту аркадную гонку элементы популярных ныне карточных боев, наподобие MTG.

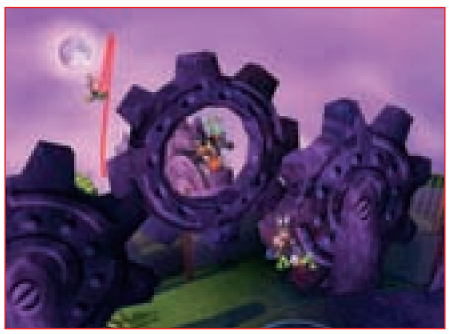
Но и это еще не все сверх-заморочки, придуманные несравненным «К-Д Лаб»! Помимо аркадного безумства, создатели предусмотрели целых три режима пошаговой игры (да-да, это не опечатка — именно пошаговой и именно гонки). Допустим, вам надоел сплошной action и захотелось задействовать логику, таланты мыслителя. Не отрываясь от прохождения игры, вы выбираете новую трассу, включив пошаговый режим, — и теперь перед вами чистой воды



стратегия. Суть новой затеи очень проста: вы задаете точку, куда поедет ваш мехос, выбираете необходимое заклинание, после чего либо повторяете процедуру нужное количество раз, либо начинаете гонку, и герои срываются с места. Но даже не думайте, что в игре все так же просто, как на словах. Поиграв немного, вы, к своему удивлению, обнаружите, что для успешного прохождения трассы необходимо учитывать весьма приличное количество разнообразных параметров и предсказывать поведение компьютерных оппонентов.

Два оставшихся режима предназначены для игры в Интернете. Вы можете сыграть в обычные

Нам удалось взять мини-интервью у ведущих разработчиков «Самогонок». Вот что они нам рассказали: «Идея создания «Самогонок» родилась, разумеется, у СамоГской Гоночной Ассамблеи, которая действовала через группу подставных лиц. Таким образом, «К-Д Лаб» был невольно втянут в эту авантюру. Вымысла же в игре нет ни капли, это звездные войны — лишь смутная древняя легенда, а катание на педальных осликах и забавы с протоплазменным пластилином — жизненные реалии. Однако и сами авторы привнесли в игру кое-что от себя – например, магические арканы, символизирующие проблемы при написании СамоГонок. Телепорт символизирует аварийный откат версии, Сила Дракона — пролет по срокам, Бешеная Плесень — тормознутость графического движка, и так далее».



Разнообразие миров в “Самогонках” просто потрясает. Вот так полет дизайнерской мысли!

пошаговые гонки с обитателями всемирной паутины или выбрать еще более стратегический режим. В нем ходы делаются по очереди и время хода может варьироваться от пяти минут до целой недели. Таким образом, игра становится еще более тактической и непредсказуемой, а растянутый по времени процесс — похожим на общение по электронной почте.

Кажется, я рассказал об игре абсолютно все, — осталось лишь коснуться вкратце технических достоинств и недостатков наших «**Самогонок**». Игра выполнена практически безукоризненно: она не требовательна к железу, красиво слеплена на собственном шустром и не глючном движке, хорошо озвучена в подобающем активном и жизнерадостном стиле. За то время, пока я гонял смешных человечков по коварным и жизнерадостным трассам, «**Самогонки**» ни разу не повисли и даже тонко не намекнули на какие-либо сбои. Одним словом, наслаждаться очередной сумасшедшей идей «К-Д Лаб» нам вряд ли что-то помешает. END

Ва-Банк!



PC

Жанр: adventure
Издатель: 1C/snowball.ru
Разработчик: NEO Software Produktions/
Локализация: Snowball Interactive
Онлайн: http://www.snowball.ru
Требования к компьютеру: PII 266, 64MB RAM, 3D-ускоритель

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF8958

Скажите мне, милые читатели, где должен сидеть вор? Правильно: в тюрьме! А игрок? Настоящий игрок? Не какой-то спортсмен, играющий в бильярд на выживание, а мастер виртуальных боев и электронных приключений? Конечно, он должен сидеть за компьютером. Не важно, где последний будет располагаться: в детском саду или в доме престарелых многосерийных убийц. Главное, чтобы была возможность играть. Играть не на жизнь, а на смерть. Играть ва-банк!

Вячеслав Назаров



Теперь можно запросто почувствовать себя Игроком с большой буквы. Кто из вас готов пойти ва-банк и смело поставить на карту, не боясь ее испачкать, бутылку дорогого напитка из ближайшего ларька? А все свое состояние? С помощью одноименной игры решится на такой шаг очень просто.

Проект «**Ва-банк!**», созданный компанией Snowball Interactive, с трудом влезает в рамки термина «локализованная игра». Тесно ему в них! Примерно так же Диоген с трудом помещался в ведро. И поэтому великий философ жил в отдельной бочке со всеми удобствами, а «**Ва-банк!**» вполне может считаться самостоятельным продуктом.



Локализаторы не поленились перевести все текстуры, а оных в игре, мягко говоря, немало!

Доигрался!

Идти ва-банк вам предстоит в роли Макса Такера. Образ его был явно срисован художниками с замечательного актера Шона Пенна во время его брака с поп-певицей Мадонной, которая и ртом поет точно так же. Такому выбору разработчиков есть вполне логичное объяснение. Несмотря на то что Макс являлся одним из лучших в мире специалистов по сравнительно нечестному отъему денег, однажды он попал в тюрьму. И остался там надолго. А тюремный климат редко способствует улучшению цвета кожи. И не только лица. Жалко, конечно, героя: так старался, так готовился к ограблению... и вдруг роковая ошибка. Не повезло. Впрочем, так всегда в жизни и происходит, когда начинаешь считать себя любимцем Фортуны. Недавно я услышал очень интересную историю, которая в очередной раз подтвердила эту истину.

> «К тридцати годам я приобрел репутацию, опыт и деньги — но потерял осторожность и попался на самой обычной краже. Полиция посоветовала передохнуть, и судья выписал путевку в санаторий с решетками на окнах,» — заявил нам Макс Такер.

Достичь вершины дна города образца 30-х годов прошлого столетия Максу будет непросто. За то время, пока он прохлаждался в тюрьме, в родном населенном пункте произошли серьезные перемены. По крайней мере, для бандитствующих элементов. Власти ввели комендантский час и принялись методично убеждать преступников расстаться с антиобщественным образом жизни.

Как-то раз упал поп с колокольни. Упал, а на нем ни царапины. Почему, спросите? Повезло, конечно. Но вот опять свалился этот же поп с этой же колокольни. И опять на нем ни царапины! Как же так? Наловчился! Но не сиделось нашему преподобному отцу на месте. И он в третий раз за-

rating

Вячеслав Назаров	7	Очень интересная, тонкая, веселая игра. Эх, если бы все гангстеры были похожи на Макса Такера...
Юрий Поморцев	7	Неоднозначно, хотя и забавно. Стильная концепция чуть-чуть подпорчена слабой графикой.
Дмитрий Эстрин	7	Остается только пожалеть, что в свое время упустил первую часть игры... Оригинально, стильно и крайне свежо!
Александр Щербаков	8	Уникальная в своем роде игра. Плюс к этому веселая гангстерская озвучка.

29

средний балл

7,3

...крайне редко успешная попытка найти напарника начинается с фразы: «Мне нужен сообщник. Может быть ты мне поможешь, мерзкий прохожий?» Но давайте представим, что Максу в вашем лице все же удастся сколотить банду единомышленников, добыть необходимый инструментарий, а главное — продумать план операции. В таком случае можно спокойно закинуть ноги на стол, не забыв при этом сесть на стул, и дать отмашку к началу операции.

брался на несчастную колокольню. И снова у него что-то не сложилось. Хотя очевидцы уверяли, что лестница, с помощью которой поп пытался добраться до колокольчиков, как раз сложилась просто замечательно. Так или иначе, свалился служитель культа на землю. И разбился. Вы удивлены, почему так произошло? Все очень просто: довыпендривался. То же произошло и с Максом Такером, когда его поймали на месте преступления. Но отсидев положенный срок, наш герой понял: избежать такой судьбы можно. Нужно просто разумно относиться к своим возможностям и стремиться к большему. И он прав. Я, например, не Бог. Но что-то божественное во мне есть. Недаром одна старушка, с которой я столкнулся в метро, выразительно посмотрела на меня и сказала: «Господи, куда ж ты прешься?!» Так что Макс принял решение стать лидером преступного мира. Все очень просто... Впереди нас ждут великие дела...



Каморка нашего героя. Она же — Тактический Центр Разработки Гениальных Планов Ограблений.

Перемен! Требуют наши сердца...

Достичь вершины дна города образца 30-х годов прошлого столетия Максу будет непросто. За то время, пока он прохлаждался в тюрьме, в родном населенном пункте произошли серьезные перемены. По крайней мере, для бандитствующих элементов. Власти ввели комендантский час и принялись методично убеждать преступников расстаться с антиобщественным образом жизни. Тем, кто был «за», разрешали опустить руки и отойти от стенки. Но таких отщепенцев, к счастью, оказалось немного. Да и не могут такие мелочи остановить героя, который делает карьеру в преступном мире. Главное — видеть цель, верить в себя и не замечать препятствий.

Итак, с целью все ясно. Вера в себя подразумевается. А вот как быть с тем, чтобы не замечать препятствий? Сразу признаюсь: играя в «**Ва-банк!**», сделать это сложно. Всему виной чрезвычайно приятная графика игры. Гуляя по городу развивающегося криминала, не устаешь поражаться тому, с какой любовью и юмором оформлен этот мир. Каждый полигон буквально светится от осознания того, насколько важную миссию он выполняет. И это действительно так. Каждая сцена «**Ва-банк!**» буквально пронизана атмосферой гангстеризма. Но гангстеризма веселого, доброго. Ведь Макс Такер не признает убийств. Замочить кого-нибудь этот благородный грабитель может разве что в припадке коровьего бешенства.



Полицейский с собакой — не самая приятная пара для встречи.

Пришел, увидел и украл

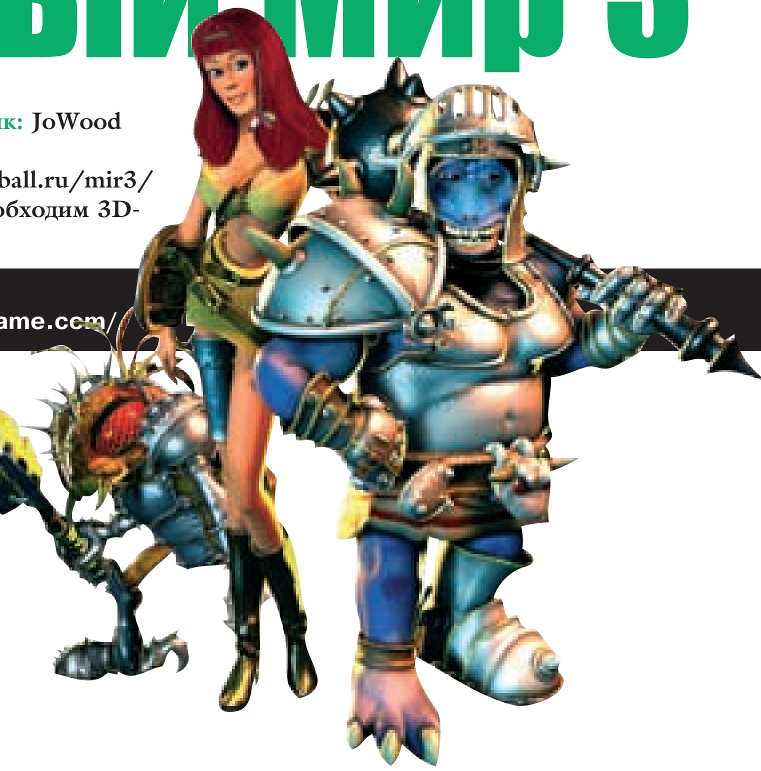
Поднимаясь на дно криминального мира, Макс Такер занимается тем, что у него лучше всего получается — ограблениями. Играя в «**Ва-банк!**», я развлекался тем, что после каждой успешно выполненной акции устраивал конкурс на Лучшее преступление. Удивительно, но последний удачный грабеж Такера всегда оказывался победителем! Наверное, из-за того, что вместе мы тщательно продумывали все нюансы операции. Этому всегда предшествовало несколько шагов... до холодильника и обратно. Потом холодильник опустел, и я перестал ходить. А вот Макс продолжал гулять по городу. Кстати, «Город» — первый из трех режимов, присутствующих в игре. Именно здесь наш гангстер осматривает места будущих преступлений, общается с будущими жертвами и оценивает сложность операции. После этого начинается подготовка к ограблению — «Запись плана». В этом режиме Такер определяет объект ограбления, пути проникновения и отступления. Очень важным является выбор помощников, которых может быть до трех у.е. Они точно так же бродят по улицам, и поэтому с ними легко познакомиться. Только, пожалуйста, не забывайте, что крайне редко успешная попытка найти напарника начинается с фразы: «Мне нужен сообщник. Может быть ты мне поможешь, мерзкий прохожий?» Но давайте представим, что Максу в вашем лице все же удастся сколотить банду единомышленников, добыть необходимый инструментарий, а главное — продумать план операции. В таком случае можно спокойно закинуть ноги на стол, не забыв при этом сесть на стул, и дать отмашку к началу операции. В этом режиме мы просто наблюдаем со стороны, как происходит ограбление. После окончания сеанса, если операция прошла успешно, можно вновь отправляться в город. Здесь Максу особенно будут рады скупщики краденого и девочки-библиотекарши. Впрочем, если ограбления будут часто проваливаться, рейтинг героя упадет ниже плинтуса и редкая девушка захочет общаться с неудачником. Но не расстраивайтесь! Как учит «Кама сутра», безвыходных положений не бывает. Дерзайте, и вы наверняка сможете поднять Макса Такера на гангстерский Олимп.



Машина — первый инструмент вора... А как вы собирались удирать с награбленным — на своих двоих?!

Играя ва-банк, вы сможете почувствовать себя великим криминальным авторитетом. Но покидая виртуальный мир, не забывайте: настоящий вор должен сидеть в тюрьме... А наше место — за экранами мониторов. END

Затерянный Мир 3



PC **Жанр:** strategy **Издатель:** 1C/snowball.ru **Разработчик:** JoWood Production **Локализация:** Snowball Interactive **Количество игроков:** до 8 **Онлайн:** http://www.snowball.ru/mir3/ **Требования к компьютеру:** PII 450, 128MB RAM, необходим 3D-ускоритель, 450 HDD

Дополнительная информация: http://www.thenations-game.com/

Хороших игр должно быть много. Но одного утверждения не достаточно — много должно быть не только хороших игр, но и людей, способных их создавать.

Алексей Усачев

Впрочем, бросив даже самый поверхностный взгляд на индустрию, можно сделать неутешительный вывод о том, что таковых можно пересчитать по пальцам. Но все же они есть. На этот раз мы отдадим должное JoWood. Разработчики стремятся делать то, что впоследствии обязательно войдет в историю и не заваляется на дальней полке у всеядного геймера. Собственно, огромную работу взяла на себя команда небезызвестной студии Snowball. Им предстояло донести до широких масс адаптированную, понятную и красивую игру. И они не подвели. «Затерянный Мир 3» получился ярким, красивым и увлекательным. Да что говорить впустую, вы сами все увидите и поймете...

«**Затерянный Мир**» нельзя описать, объяснить и с чем-либо сравнить. В нем нужно просто один раз пожить, чтобы понять и осознать все прелести и недостатки фантастического бытия. Для этого разработчики предлагают нам на выбор одну из трех рас. Расы эти в корне отличаются друг от друга. Эльфы, по природе своей, — весьма ленивые и неповоротливые создания. У дриад вообще все наоборот: женщина у них и швец, и жнец, и на дуде игрец. Мужчины лишь исполняют роль домохозяйки: ходят в полдень на рынок за покупками, да молятся ближе к вечеру. Ну и, естественно, выполняют свои прямые мужские обязанности, о которых мы поговорим немного позже. Третьей расой стали анты.



По сравнению с первыми частями, игровой интерфейс полностью изменился. Даже и не сразу сообразишь, где находится окно со строительством таверны!

СТРАНА ИГР СЕРЕБРО
ИГРА, КОТОРАЯ НЕ РАЗОЧАРУЕТ

Шебутные и непредсказуемые дебоширы, они весьма привержены алкоголю и справедливо считают, что этот род занятий максимально способствует расслаблению. Анты относятся ко всему с раздражением и считают себя единственными правильными существами. Такие вот обитатели у нашего «**Затерянного Мира**».

Однако не торопитесь делать свой выбор. Для начала я советую вам пройти краткий курс обучения. Даже те, кто уже давно знаком с играми подобного жанра, непременно откроют для себя что-то новое. Ну а после этого можно смело приступать к игре. Перед вами встанет выбор: проходить кампанию или просто играть на отдельной карте. С чего бы вы ни

Вся игра построена на том, чтобы развивать, холить и лелеять свой народ. Строить для него жилье. Учить жителей разным ремеслам. Предоставлять им все удобства.

rating

Алексей Усачев	9	Это не Settlers 4, это не «Затерянный Мир», это даже не «Океан Эльфов». Это шедевр.
Юрий Поморцев	9	Полностью переработанная первая часть игры. Нововведений и изменений столько, что от былого gameplay не осталось и следа!
Дмитрий Эстрин	8	Весьма приятная игра, в которой особо хотелось бы отметить работу локализаторов.
Александр Щербаков	7	Достаточно интересный проект, который наверняка придется по душе поклонникам жанра.

31
средний балл
7,7





начали, позвольте мне рассказать о том, что производит впечатление в первую очередь. Цитирую Snowball: «Пожалуй, ваша роль будет больше всего напоминать роль строгого, но справедливого родителя в семье, полной самых разных детей». С этим я полностью согласен. Вся игра построена на том, чтобы развивать, холить и лелеять свой народ. Строить для него жилье. Учить жителей разным ремеслам. Предоставлять им все удобства. Кстати, об удобствах... Игра многоуровневая. С переходом на новый уровень технологий, жители будут более требовательны к себе — начнут чаще капризничать по разному поводу, и нам придется удовлетворять хотя бы часть их капризов. И, скажу я вам, это не так легко сделать. Так что перед тем, как перейти на новый уровень развития, сто раз подумайте, стоит ли делать это сейчас, или же можно немного потерпеть и хорошенько к этому подготовиться.

Одно радует – развиваются все относительно одинаково. Фактически, у каждой расы одни и те же постройки. Есть, правда, и уникальные строения.

Издеваться над камерой можно практически неограниченно, даже бросаться с высоты птичьего полета до самой земли!

Отныне в игре присутствуют как женщины, так и мужчины. Более того, каждый житель абсолютно уникален: у него есть свое имя, свое лицо, своя семья, свое дерево и свое жилище. Не поверите, но в игре есть даже свадьбы, после которых появляются новорожденные. Далее все происходит по накатанной: ребенок растет, и вскоре его уже можно обучать той или иной профессии.

Например, у эльфов это «Грибная башня», при постройке которой Боги проявляют больше благосклонности к жителям. Или «Мыловарня» у друидов, после постройки которой появляется возможность следить за гигиеной, что делает жителей более добрыми и неприхотливыми. Соответственно, они будут реже демонстрировать свой темперамент.

Отныне в игре присутствуют как женщины, так и мужчины. Более того, каждый житель абсолютно уникален: у него есть свое имя, свое лицо, своя семья, свое дерево и свое жилище. Не поверите, но в игре есть даже свадьбы, после которых появляются новорожденные. Далее все происходит по накатанной: ребенок растет, и вскоре его уже можно обучать той или иной профессии. Кстати, если уж речь зашла о профессиях, хочу заметить, что вам не нужно будет утруждать себя микроменеджментом. Достаточно просто поставить определенные задачи перед своим народом, и ваши подопечные сами распределятся по роду занятий. Если нужно что-нибудь построить, носильщики принесут материалы, за дело примутся архитекторы, и в конце концов здание займет какой-нибудь свежеобученный житель. Напрямую же можно управлять только войсками.



Подданные охотно вытаптывают дорожки — идти проторенными тропами куда удобнее и быстрее.

Немалая часть игрового времени отводится военным действиям. Ведь помимо развития технологий нужно еще и отстаивать свое теплое место под солнцем. Но не все сразу. Для того чтобы у вас появились полноценные войска, способные сметать врага с поля боя, нужно сперва создать все условия для своей армии. Прежде всего нужно развить необходимые военные технологии, после чего рыцари сами потянуться к вам на службу. В распоряжении рыцарей будут различные виды войск (пехотинцы-мечники, стрелки и метатели, инженеры и артиллеристы). С каждым новым уровнем будет возможность строить больше замков для армии и т.д.

Помимо прямых врагов, в игре присутствуют и косвенные. Главный враг – это окружающая среда. Да, будьте осторожны. Не ровен час, вашего жителя, спешащего на работу, укусит какая-нибудь змея или серый волк.



Вид на маленькое поселение с максимальной высоты. Такой ракурс удобен для макроменеджмента.



Отдельного упоминания заслуживают графические красоты «**Затерянного Мира 3**». Красивые фоны, прорисованные до мелочей персонажи... Музыкальное оформление – это вообще что-то неописуемое. В общем, игра великолепна. Совместная работа JoWood и Snowball удалась на все сто процентов. Молодцы!

MechWarrior IV: Black Knight

СТРАНА ИГР СЕРЕБРО
ИГРА, КОТОРАЯ НЕ РАЗОЧАРУЕТ

PC **Жанр:** simulation/action **Издатель:** Microsoft **Разработчик:** Cyberlore
Количество игроков: до 16 **Онлайн:** http://www.microsoft.com/games/mw4_BlackKnight/
Требования к компьютеру: PII 300, 64MB RAM, Windows 95/98/ME/2000

Дополнительная информация: http://www.mechwarrior.ru

Прошел год с момента выхода четвертой игры из серии MechWarrior, и пришла пора фанатам опробовать новое творение славной фирмы Microsoft, которое просто обязано освежить привязанность игроков к вселенной BattleTech.

Colonel Unkle Dan

Разработка аддона велась в недрах компании Cyberlore практически с момента релиза **MW4**. Было много всяческих домыслов по поводу наличия или отсутствия тех или иных вещей. Пришла пора рассказать, что же все-таки находится на этом блестящем компакт-диске с надписью «**Black Knight**».

ЖИЗНЬ НАЕМНИКА ОПАСНА И ТРУДНА...

Шел 3063 год. На планете Кентарес IV Ян Дресари занял место на троне и отправил в отставку сенат в полном составе. Бывшие союзники Дресари решили вернуть все на свои места и ушли в ряды Сопротивления. Разгорелась гражданская война.

А в это время бойцы славного Легиона Черного Рыцаря гоняли пиратов по астероидам и надеялись получить крупный контракт. И вот, когда очередная партия пиратов была отправлена в небытие, Легиону поступило предложение от Дома Штайнера. Штайнеровцы решили воспользоваться войной на Кентарес IV и восстановить там свое правление.

Что ж, легионерам пора приниматься за серьезную работу...

ПОБЕДА ИДЕТ ПО СТОПАМ BATTLEMECH'А.

«Хотим больше роботов!» Сколько раз я слышал подобные крики на просторах Интернета и сколько раз мне самому хотелось увидеть новых шагающих титанов в оболочке **MW4**. **Black Knight** дает игрокам возможность покататься на пяти новых агрегатах, которые я опишу подробнее.

Графическое ядро игры не намного ушло от прародителя, однако некоторые приятности присутствуют. Увеличилось количество полигонов и деталей на каждом роботе, улучшилась прорисовка поверхностей, а здания и шаттлы теперь выглядят просто потрясающе.



На этот раз у Raven нет ни малейшего шанса! Несколько ракет с системой самонаведения да разряд плазмы — и от меха останется лишь груда обломков.

Для начала, пара слов о Black Knight. Этот омни-робот Внутренней Сферы, похоже, перехватит у старого доброго Thanatos'а титул «лучший прыгун». Black Knight оборудован всеми необходимыми для боя системами — AMS, ECM, BAP — и при своих 75 тоннах составит достойную конкуренцию клановским машинам. Uller (в клановской терминологии Kit Fox) являет собой отличную разведывательную систему, которая, имея на борту два больших лазера, вполне может постоять за себя. Wolfhound чуть тяжелее Uller'а — правда, с вооружение ему не повезло, но кто знает, что может сотворить такой робот в руках опытного пилота? В 55 тонн Ryoken'а клановские техники вложили просто потрясающую убойную силу, которая сравнима с вооружением тяжелых роботов. Этот мех может стать выбором множества пилотов по всей планете. И, наконец, под барабанную дробь приветствуем старого доброго Sunder'а!

Хочется сказать несколько слов о новеньких экземплярах вооружения,

rating

Colonel Unkle Dan	8	Великолепно сделанное дополнение к популярной игре MechWarrior 4. Кайф от игры обеспечен!
Сергей Амирджанов	8	Пример идеального add-on, в котором есть все и в нужном количестве. Для фэнов (и не только) — настоящий праздник.
Дмитрий Эстрин	7	Add-on однозначно придется по вкусу всем фанатам Mechwarrior IV. Новаций, на мой субъективный взгляд, маловато, но играть интересно.
Александр Щербаков	7	Добротный add-on к Mechwarrior IV. Любители Battletech Universe, да и просто поклонники роботосимуляторов оценят.

30
средний балл
7,5



В разгаре сражения очень важно сохранить хладнокровие.

которое игроки получат в свое распоряжение, будучи в рядах Легиона. Обновление коснулось всех трех классов оружия — лазерного, баллистического и ракетного. В лазерах добавились сфероидные аналоги импульсных систем под названием X-Pulse Lasers, которые, хотя и греются дай Боже, но и урон наносят намного больше клановских разработок. В разделе ракетных систем появились кластерные заряды, способные душевно попортить кровь большому скоплению противников, а список баллистики пополнился Ultra Autocannon 10 и 20, которые прекрасно зарекомендовали себя в третьей части MechWarrior.

КУДА ИДЕМ МЫ С...

В распоряжение игрока предоставлена кампания за Легион Черного Рыцаря, которая начинается с уничтожения пиратов и заканчивается полномасштабными боевыми действиями на планете Кентарес IV. Игрокам предстоит преодолеть 20 миссий в рамках пяти операций, каждая из которых проходит в уникальном природном окружении, обладающем особыми свойствами, воздействующими на тактику ведения боя и использования различных типов оружия.

Как и положено, в любом звене у игрока есть напарники, которые поддержат огнем в трудную минуту или встанут грудью на защиту своего командира. Правда, по ходу кампании встречаются миссии, где решать насущные проблемы приходится в одиночку... Но где наша не пропадала!

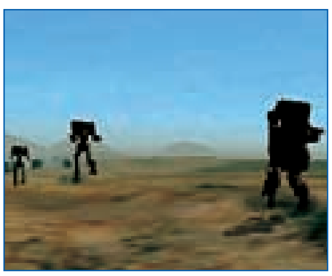
Как и положено, в любом звене у игрока есть напарники, которые поддержат огнем в трудную минуту или встанут грудью на защиту своего командира. Правда, по ходу кампании встречаются миссии, где решать насущные проблемы приходится в одиночку, но где наша не пропадала!

«ВИЖУ ВАС ХОРОШО... И СЛЫШУ ТОЖЕ.»

Графическое ядро игры не намного ушло от прародителя, однако некоторые приятности присутствуют. Увеличилось количество полигонов и деталей на каждом роботе, улучшилась прорисовка поверхностей, а здания и шаттлы теперь выглядят просто потрясающе. Команда Cyberlore подошла со всей ответственностью и к созданию карт, на которых игрокам придется проводить боевые действия. На каждой карте ощущение удобства игры усиливается, настолько хорошо продуманы детали и расстановка объектов. А как красиво все это смотрится в максимальном разрешении на хорошем компьютере — просто не передать словами!

ТОРГОВЛЯ — ДВИГАТЕЛЬ... НЕТ, СКОРЕЕ, ДВИГАТЕЛЯМИ...

Многие игроки в свое время запали на MW2: Mercenaries из-за наличия в игре возможностей микроменеджмента и зарабатывания больших сумм C-bills. Когда **Black Knight** был в начальной стадии разработки, большое количество фанатов надеялось увидеть в аддоне старую добрую экономическую модель с продажей и покупкой роботов, наймом напарников и тому подобными вещами. Однако мечтам не суждено было сбыться. В аддоне есть экономика, но она напоминает славные времена натурального хозяйства. Так называемый «Черный Рынок» в **Black Knight** позволяет игроку обменивать ненужное ему «железо» на жизненно необходимые вещи, при этом никаких денег и никаких кредитов просто не существует. Взяли три больших лазера и выменяли их на свеженького Ryoken'а. Некоторые станут возмущаться, но по мне лучше уж так, чем никак.



P.S. Почему еще не в строю? Быстро в ангар и драить робота, пока блестеть не будет! И чтобы больше не спали после сигнала подъема! Здесь вам не тут!

The Italian Job

Жанр: racing **Издатель:** SCI **Разработчик:** Pixelogic Limited
Количество игроков: 1 (до 8 по очереди) **Онлайн:** http://www.sci.co.uk/

Дополнительная информация: http://www.geocities.com/MotorCity/2706/italjob.htm

Игра по мотивам одноименного фильма появилась на рынке абсолютно незаметно. Возможно, разработчики надеялись на то, что геймеры увидят на полке магазина коробку со знакомым названием и сразу полезут в карман за деньгами.

Wren

Грабители, мафия, полиция и четыре миллиона долларов золотом. Было бы логично ожидать еще одну безликую игру в жанре action с симпатичными роликами. А вот и нет — разработчики пошли по другому пути и взяли за основу лишь одну составляющую фильма. Вам не нужно будет стрелять, строить из себя крутого мафиози и ловко прыгать по крышам домов. От вас требуется лишь одно — умение хорошо водить виртуальную машину.

Сейчас убежденные противники жанра гонок пожмут плечами и перевернут страницу. Подождите, ведь **The Italian Job** — не очередная калька какого-то чемпионата. Кроме аркадных гонок и серьезных симуляторов есть и еще один вариант — подборка миссий, объясненных сюжетно. Вы не просто должны кого-то обогнать и получить абстрактный титул чемпиона. Здесь в случае успеха или неудачи вам наглядно продемонстрируют, к чему это привело. А это, знаете ли, придает игре смысл.

Вступительный ролик, менюшка, сюжет первой миссии... Быстро понимаешь, что дело придется иметь совсем даже не с шестисотыми «Мерседесами». Фильм вышел на экраны в 1969 году, поэтому весь антураж игры можно описать одним словом — «ретро». Кто-то будет играть в **The Italian Job** хотя бы ради того, чтобы посмотреть на смешные горбатые машины, оценить то, как стильно разработчики встроили в игру куски фильма, бросить вызов своему знанию английского при попытке разобрать искаженную акцентом речь рассказчика. Ну и, конечно же, послушать музыку. Смесь блюза, джаза и кантри — идеальное средство для того, чтобы успокоить измученные чем-то нехорошим (вставьте нелюбимого исполнителя) уши. Но даже если вам все это не по душе, поверьте, что просто за счет непохожести на другие игры **TIJ** смотрится весьма неплохо.

Дополнительные режимы в **TIJ** не слишком интересны — в них нам просто дают возможность бездумно погонять по улицам — поэтому начнем с самого главного, с сюжетного прохождения. Сюжет делится на небольшие эпизоды, из них выделяются завязка, цель и действие. Первые два элемента берут на себя разработчики, а вам остается действовать так, чтобы добиться нужной цели.



Концептуально игра изрядно смахивает на Driver, хотя назвать TIJ его клоном, конечно же, нельзя.

Типичный пример: герой должен попасть на вокзал, чтобы встретиться со своим товарищем, или же нужно подобрать пару девушек и отвезти их к любвеобильному профессору. Ограничено время, прочность машины тоже не бесконечна, а на хвосте висит полицейский патруль, от которого нужно обязательно оторваться. Именно по такой схеме, с небольшими вариациями, вы будете действовать в течение всей игры.

СТРАНА ИГР СЕРЕБРО — ИГРА, КОТОРАЯ НЕ РАЗОЧАРУЕТ

Физическая модель на удивление реалистична. Нет ни извращений в духе Vanishing Point, ни аркадных упрощений. Это очень удачно сочетается с уличным движением: возникает ощущение, что вы и вправду передвигаетесь по настоящему городу. Отсутствие четко выраженных границ (аналогично Crazy Taxi) и широкая свобода действий только усиливает это. Наверняка вы вспомнили еще одну похожую игру, а именно Grand Theft Auto. Если вы с ней знакомы, то и в **The Italian Job** вам будет играть значительно легче. Почему? Все дело в том, что реально мешают успешному прохождению в основном полицей-

Фильм вышел на экраны в 1969 году, поэтому весь антураж игры можно описать одним словом — «ретро». Кто-то будет играть в The Italian Job хотя бы ради того, чтобы посмотреть на смешные горбатые машины, оценить то, как стильно разработчики встроили в игру куски фильма, бросить вызов своему знанию английского при попытке разобрать искаженную акцентом речь рассказчика. Ну и, конечно же, послушать музыку.



rating

Wren	8	Игра может похвастаться отличным сюжетом. А ведь для гонок даже его наличие — уже редкость.
Юрий Поморцев	8	Игра по мотивам одноименного фильма, выполненная, что не удивительно, в жанре гонок. Во многом похожа на Driver.
Дмитрий Эстрин	7	Симпатичные машинки, атмосфера конца шестидесятых - все это The Italian Job. Достаточно интересно и оригинально.
Александр Щербаков	7	Неплохая сюжетно ориентированная гонка, несколько напоминающая Driver. Играть приятно.

30 средний балл **7,5**



С точки зрения визуального оформления TIJ смотрится весьма достойно. Учитывая уровень PS one.

ские патрули, а оторваться от них любой знаток GTA сможет с легкостью. Ну разве что вылезать из машины и убегать вглубь квартала не придется.

С тем, чтобы добраться до пункта назначения вовремя, проблемы вряд ли возникнут. Достаточно аккуратно ехать по нужной полосе, изредка выскакивая на встречную для обгона, и вписываться во все повороты. Конечно, можно пугать пешеходов, переворачивать скамейки, сносить столбы и ограждения, но смысла в этом немного. Помните, что вы — грабитель, а не любитель устраивать на улицах локальный «Кармагеддон». Да, и... мне стыдно, но я лично не сразу вспомнил, что в Англии левостороннее движение.

Кратко объясню, что умеет делать полиция. Никто не будет стрелять, равно как и арестовывать вас. Достаточно всего лишь разобрать, что написано на грязнущем номере вашей машины. Как только в левом нижнем углу экрана появятся все цифры и буквы, вы проиграли. Местные стражи порядка слегка подслеповаты и читать номер могут только вблизи, причем их задача значительно облегчится, если вы остановитесь. Вполне логично, что стратегия у них такова: полицейская машина вырывается вперед и перегораживает дорогу. Если машин две или больше, они стараются заблокировать все пути к отступлению. Десяток секунд промедления, и миссия провалена. Поэтому разворачивайтесь на 180 градусов, используйте любые переулки и закоулки, делайте все, для того чтобы от вас отстали. Просто доехать до финиша недостаточно — бесполезно ломиться в закрытую дверь гаража, если рядом орет полицейская сирена.

О, мы добрались до больной темы. К сожалению, после того, как вас заметил патруль, телевизор начинает выдавать такие мерзкие звуки, что хочется достать большой-большой гранатомет и совершить преднамеренное убийство стража порядка или хотя бы людей, отвечавших за звуковое оформление. Я понимаю, что это лишний раз подстегивает вас играть нормально, но такие средства сложно оправдать даже самой солидной целью. Настоятельно рекомендую зайти в опции и уменьшить громкость эффектов. Хм, а за эту возможность можно и пощадить несчастных программистов. О музыке я уже немного говорил, она идеально подходит для подобной игры и не надоедает.

Пора обратить внимание и на графику. Пусть это и банально, но для системы 1994 года выпуска такой результат весьма и весьма неплох. Большая часть полигонов потрачена на модели машинок, которые в итоге выглядят весьма симпатично. Качество работы дизайнеров лишний раз подчеркивается красивыми эффектами, вроде теней и бликов. Рекомендую взглянуть на двухэтажные английские автобусы после аварии (хотя ваши машины почти всегда выглядят целыми и невредимыми). Улицы внешне получились довольно реалистичными, хотя разработчики использовали очень простое решение. Каждый дом — это один полигон с большой и достаточно подробной текстурой. Пусть они где-то повторяются, пусть здания не обременены архитектурными деталями — все равно вам некогда их выискивать. Однако, хоть миссий и много, все они делятся на три больших этапа: Лондон, Турин и Альпы, так что на





Автомобили конца шестидесятых придают игре особый колорит.

деле абсолютно разных трасс намного меньше. Плохо и то, что земля под вами зачастую распадается на кучу квадратиков. Впрочем, это с лихвой компенсируется тем, что кататься придется отнюдь не только по асфальту, особенно ближе к концу игры. Беречь машины смысла нет, так что герои лихо трясутся по ступеням церкви, спускаются в туннели и канализацию, проезжают по крыше стадиона. При выполнении особо интересных трюков камера плавно облетает место действия, дабы вы могли оценить свою ловкость в вождении автомобиля. А если нужного опыта еще нет, самое время его приобрести!



Syphon Filter 3

Жанр: action **Издатель:** Sony **Разработчик:** Sony Bend
Количество игроков: 1-2 **Онлайн:** http://www.scea.com/games/action_game.asp?GID=1861

Дополнительная информация: http://www.syphonfiltercentral.com/

Решение выпустить Syphon Filter 3 на PS one в свое время вызвало бурю эмоций у играющей публики. Вполне логично было считать, что третья часть появится на PS2, вызывая зависть у тех, кто еще не приобрел эту приставку нового поколения. В результате среди целого моря анонсов сиквелов многим запомнилась именно эта «белая ворона».

Wren

Серия **Syphon Filter** всегда нравилась в первую очередь тем, кто в выражении «шпионский боевик» акцент делает именно на слове «боевик». И действительно, если временно забыть о сюжете, можно сказать, что в **SF** целью почти всех миссий было пройти от точки А к точке Б, убив всех подвернувшихся под горячую руку врагов. Если же о сюжете вспомнить, то «тупой боевик» еще и наделяется смыслом.

Но ведь нужно сделать и что-то новое! Разработчики подумали и решили... развить тактическую часть игры. И раньше многие миссии были не совсем линейны, в них допускалось несколько возможных способов прохождения. Сейчас эта идея получила дальнейшее развитие и нелинейность распространилась даже на мелочи. К примеру, в конце первой миссии можно либо нажать на кнопку, открывающую выход, либо просто перелезть через барьер.



Хоть Syphon Filter 3 и позиционируется как stealth action, реально стрельбы будет очень много.

Замечу, что оба варианта решения задачи дались мне с одинаковым трудом. Причина в том, что не всегда понятно, что игра позволяет делать, а что — нет.

Вообще тактический аспект игры и вправду стала весьма интересен. Очень часто вас вынуждают не идти напролом, расстреливая все и вся, а спрятаться за углом и уничтожать врагов по одному. Высунулись, прицелились, спрятались, снова высунулись и выстрелили. Если не успели прицелиться, это всегда можно сделать в несколько этапов, благо предыдущее положение ствола всегда сохраняется. Определить момент, когда стоит вернуться в безопасное место, очень легко — следите за линейкой Danger и немедленно прячьтесь, если она заполнена почти до конца. Но бывают ситуации, когда следует поступать наоборот. Оказавшись в кольце врагов, лучше не пытаться быстро перестрелять их — проще побежать вперед, колотя по кнопкам «выбор цели» и «огонь». В стандартном же варианте (открытая местность или широкие коридоры, везде бродят небольшие группы врагов) следует постоянно двигаться, даже если вы не знаете, куда именно нужно идти. «Захваченную» цель ваш герой будет отслеживать самостоятельно, вам в самом худшем случае просто придется перед выстрелом повернуться к врагу лицом или боком.

Вместо четкого линейного сюжета мы имеем дело со своеобразной ретроспективой событий между условным «сегодняшним» днем и тем, что происходило в первых SF. Агентов пытаются превратить в «козлов отпущения», обвиняя их в том, что они совершали ... или не совершали. На закрытом слушании своего дела в американском Сенате Гейб Логан вспоминает то один, то другой эпизод своего прошлого. А возможность реально вернуться к этим событиям предоставляется именно вам.

Так как весь процесс рассчитан именно на автоприцеливание, навыки игры в Quake здесь скорее помешают, чем помогут. К тому же, только потомственным приставочникам управление покажется легким и удобным. Задействованы все кнопки джойстика, включая «шифты», причем все они реально используются в бою. Но, пообвыкнув, вы с легкостью сможете разобраться с десятком врагов, четко выбирая необходимое оружие, перезаряжая его и прячась в укрытия, перекатываясь через сектор обстрела. А немалый уровень сложности компенсируется тем, что после гибели вашего героя продолжать

rating

Wren	9	Почувствуйте себя настоящим специальным агентом... в который уже раз.
Юрий Поморцев	8	Качественный шпионский action, ничем принципиально не отличающийся от предыдущих двух частей серии.
Дмитрий Эстрин	7	Хорошо, но не более того. Если роль спецагента вам еще не приелась, то — в путь!
Александр Щербаков	7	Очередной продукт из популярной stealth action серии. Поклонников Syphon Filter на свете много, так что игра окажется востребованной.

31
средний балл
7,7

игру можно не с начала уровня, а с последней узловой точки. С десятого раза вы уж точно пройдете проблемное место.

Третью часть **Syphon Filter** можно назвать не совсем обычным сиквелом. Вместо четкого линейного сюжета мы имеем дело со своеобразной ретроспективой событий между условным «сегодняшним» днем и тем, что происходило в первых **SF**. Агентов пытаются превратить в «козлов отпущения», обвиняя их в том, что они совершали ... или не совершали. На закрытом слушании своего дела в американском Сенате Гейб Логан вспоминает то один, то другой эпизод своего прошлого. А возможность реально вернуться к этим событиям предоставляется именно вам. Давность их варьируется от нескольких дней до нескольких лет, причем совсем даже не в хронологическом порядке. Подход, конечно же, не уникальный, но все равно он создает очень необычную атмосферу и сильнее приковывает внимание игрока к сюжету, который в результате оказывается достойным хорошего фильма. Ведь мы привыкли к тому, что хорошие парни всегда побеждают, а каждый пройденный уровень — одна из ступенек, ведущих к победе. Здесь же уже начало игры показывает, что итог этой операции будет далеко не столь успешным. Такой сюжет позволяет и разнообразить игру. К примеру, на сей раз к паре знакомых нам личностей присоединяются еще двое борцов с терроризмом. Конечно же, все они участвуют в операции в разное время и в разных местах. Вы как будто следите за их жизнью, останавливаясь подробнее на самых интересных местах. Это предоставило огромную свободу и дизайнерам уровней, которым не пришлось втискивать свою фантазию в рамки последовательного и логичного хода очередной миссии.

Так как весь процесс рассчитан именно на автоприцеливание, навыки игры в Quake здесь скорее помешают, чем помогут. К тому же, только потомственным приставочникам управление покажется легким и удобным. Задействованы все кнопки джойстика, включая «шифты», причем все они реально используются в бою.



Модели персонажей выглядят достаточно убого, хотя в процессе игры на это не обращаешь внимания.

Графика ... подозреваю, именно в ней причина того, что **Syphon Filter 3** вышел на PS one. Конечно, можно было сделать абсолютно новый движок и пытаться конкурировать с тем же MGS2. Но это долго и дорого, а если вдруг не получится, то фанаты не простят. В то же время владельцы первой PlayStation будут весьма и весьма признательны любимой Sony за такой подарок. Все просто, господа. Вот только рассказывать о качестве графики **SF3** — дело совсем неблагодарное. Есть небольшое количество разумно используемых полигонов. Где-то на стенку вешается симпатичная текстура с кучей подробностей — и уровень уже выглядит значительно лучше. Уже и не замечаешь того, что все вокруг квадратное-квадратное, и что пальмы состоят всего из нескольких плоскостей, на которых намалевано что-то зеленое. И уж вершина искусства — это люди. Вместо детализованных моделей используются обычные полигональные уродцы. В то же время всю ситуацию меняет анимация. Когда герой машет рукой с автоматом, жмет на курок и вставляет новый рожок, все минусы переходят в разряд чисто теоретической критики. В действии все смотрится безумно реалистично.

Не забыты и дополнительные режимы. Вполне прилично реализован Deathmatch (split-screen), где можно выбрать любую встречавшуюся в игре модель человека, вплоть до старушки с авоськой. Новичкам будет крайне полезен режим «Mini Game», на деле являющийся местным tutorial. В нем имеются несколько типов миссий с постепенно увеличивающейся сложностью. Для ознакомления с управлением и идеологией игры — штука незаменимая. А потом можно и отправиться спасать человечество от страшного вируса!

Tennis 2K2

СТРАНА ИГР ЗОЛОТО
ИГРА, КОТОРАЯ ВАС ОШЕЛОМИТ!!!

Жанр: sport **Издатель:** Sega **Разработчик:** Hitmaker
Количество игроков: 4 **Онлайн:** http://www.hitmaker.co.jp/game/PS2/sit_e/home.html

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9707

Спортивные симуляторы – жанр особый. Это, конечно, не откровение, но начать с такого заезженного утверждения стоит по целому ряду причин. Продолжая мысль: если спортивные симуляторы можно назвать особым жанром, то спортивные симуляторы тенниса оказываются своего рода исключением из общих правил игровой индустрии. Виной тому сама концепция тенниса. Два игрока, сетка, мячик – тут при всем желании и технологическом совершенстве приставки особенно не развернешься. Это не футбол, не хоккей и, что характерно, даже не баскетбол. Так что к разработчикам, берущимся за симуляцию тенниса на консолях, следует испытывать особое уважение. Даже если у них ничего не получается.

Дмитрий Эстрин

В данном случае, однако, все далеко не так плохо. Можно даже сказать – хорошо. Около года назад Sega выпустила Virtua Tennis – достойнейшую игру, которая должна была прийтись по вкусу всем обладателям Dreamcast без исключения. Теперь Sega решила повторить успех и выпустить законное продолжение под названием Virtua Tennis 2. Или просто – **Tennis 2K2**. Понятно, что команда Hitmaker, разработчик обеих частей игры, не могла изобрести новую концепцию: как уже говорилось, теннис — он и в Африке теннис. Какие-то небольшие усовершенствования, косметические изменения, незначительные новации присутствуют. Но при этом человек, впервые увидевший **Tennis 2K2,** будет неприятно поражен тем, что внешне продолжение практически не отличается от оригинала. Нет, нам не подсовывают второй раз то же, что мы уже имели удовольствие лицезреть год назад. Но чтобы удостовериться в этом, необходимо играть. Так и поступим.



Даже статичные скриншоты прекрасно передают общую динамику игры. На самом деле, все еще веселее…

В **Tennis 2K2** наличествуют три режима игры. Первый — Tournament – это, в принципе, то же, что в Virtua Tennis называлось Arcade. Процитирую самого себя: «Стучим по мячику в классическом теннисе, один на один или парами». Решительно ничего нового. Относительно Exhibition можно сказать то же самое. Серьезным образом был переработан World Tour (в Virtua Tennis – World Circuit), но о нем несколько позже.

Помнится, год назад большинство игроков было недовольно ограниченным количеством спортсменов. Более того, все игровые персонажи были исключительно мужского пола. Где, спрашивается, известные теннисистки? Где Анна Курникова? Спешу обрадовать и огорчить одновременно. Начнем с приятного: в **Tennis 2K2** появились-таки известные спортсменки. Однако Курникова по-прежнему отсутствует, на что есть вполне объективные причины (если кому интересно, лицензией на использование имени знаменитости в настоящий момент обладает компания Namco).



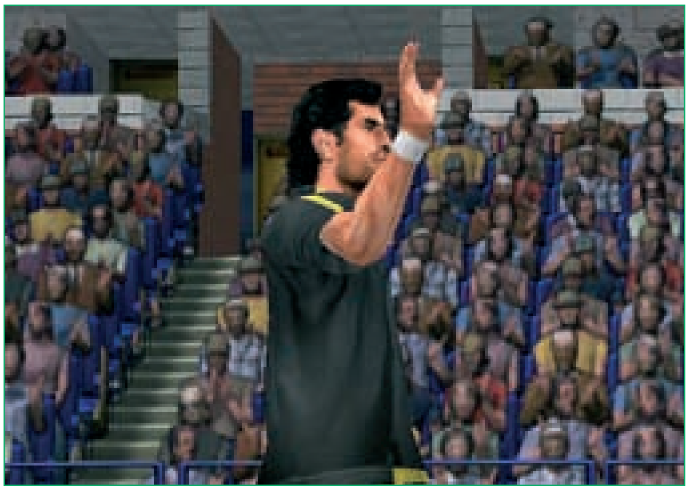
Минимум спецэффектов в Tennis 2K2 не отвлекает от самой сути игры.

Среди появившихся игроков прекрасного пола присутствуют Моника Силес, Венус и Сирена Уильямс. Сторонники эмансипации, впрочем, все равно будут недовольны, поскольку теннисисткам

rating

Дмитрий Эстрин	8	Конечно, изменить игровую концепцию разработчики не могли, но новшеств, на мой взгляд, маловато.
Юрий Поморцев	9	Великолепная игра, хоть и не шибко отличающаяся от своей предшественницы. Практически идеальна для multiplayer`a.
Максим Заяц	8	Ничего нового, но игра по-прежнему увлекательна. Лучший представитель своего жанра.
Александр Щербаков	9	Никаких принципиальных отличий Tennis 2K2 от Virtua Tennis замечено не было. Тем не менее, половина редакции с упоением играла в нее.

34
средний балл
8,5



Замедленные повторы между сетами придают игре дополнительный шарм.

с теннисистами играть нельзя. А знаете почему? Потому что характеристики у теннисистов значительно выше, и полноценного матча все равно никак не получится...

Конечно, серьезно настроенных игроков сможет удовлетворить

Спешу обрадовать и огорчить одновременно. Начнем с приятного: в Tennis 2K2 появились-таки известные спортсменки. Однако Курникова по-прежнему отсутствует, на что есть вполне объективные причины (если кому интересно, лицензией на использование имени знаменитости в настоящий момент обладает компания Namco).



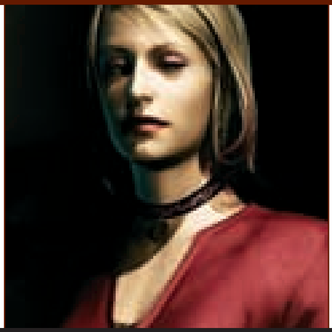
Выражение удовольствия или неудовольствия от собственной игры. Выглядит убедительно!

лишь режим World Tour, который, как мы уже говорили, подвергся значительным изменениям. Перед тем как начать покорение теннисного Олимпа, нам необходимо сгенерировать своего персонажа. При этом теоретически мы можем «собрать» кого угодно, хоть саму Анну Курникову. Вместе с общими характеристиками нам предлагают выбрать внешность персонажа, а это, в общем, как-то компенсирует отсутствие у Sega серьезной лицензии. Далее начинается самое интересное. Выясняется, что в своем первоначальном состоянии созданный нами игрок никуда не годится. Ну, может, в паре чемпионатов он и станет победителем, но потом ему придется столкнуться с серьезными противниками, и встреча эта не сулит ничего хорошего. Какой вывод можно сделать? Правильно, нужно развиваться. Для этого есть специальные тренировочные мини-игры, усиливающие различные характеристики персонажа. Все это реально разнообразит процесс и на какое-то время превращает его в чрезвычайно приятное занятие.



В целом, игра удалась. По крайней мере, как и в случае с Virtua Tennis, появление **Tennis 2K2** вызвало массу энтузиазма со стороны отдельных работников редакции. А это, поверьте, говорит о многом.

Silent Hill 2



Жанр: survival horror **Издатель:** Konami **Разработчик:** Konami TYO
Количество игроков: 1 **Онлайн:** http://www.konamityo.com/sh2/index.html

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9405

Первый Silent Hill буквально сразу же после выхода сумел стать тем, что по ряду причин принято называть «культовой игрой». Ничего удивительного в этом нет, хотя, на мой взгляд, проект не заслуживал такой чести, оказанной ему многочисленными любителями жанра survival horror.

Александр Щербаков

BONUS НА DUCHE



Фонарик героя порой является единственным источником освещения в игре.

В то время, когда **Silent Hill** появился на прилавках, игроки еще не были избалованы клонами Resident Evil, а потому повышенное внимание общественности проекту от Konami было обеспечено. Тем более, что продукт оказался достаточно необычным и, главное, обладающим своеобразной атмосферой. Ряду людей, правда, это не мешало классифицировать **Silent Hill** как «ничего особенного». Но даже самые привередливые эксперты не могли не отметить тот факт, что игра была одним из первых представителей жанра, отказавшихся от тотального использования пререндеренных фонов. Причем переход в полное 3D разработчикам вполне удался, даже несмотря на то, что на первой PlayStation подобные трюки далеко не всегда приводили к впечатляющим результатам. Кроме того, визитной карточкой **Silent Hill** стало активное использование тумана. Туман придавал игре особый колорит, при этом небезуспешно прикрывая недостатки графического оформления.

Городок Silent Hill, в котором в очередной раз происходит действие игры, — весьма мрачное место. На улицах клубится туман, а за любым поворотом вас может подстерегать какое-нибудь чудище экзотической наружности, в условия плохой видимости не всегда заметное с первого взгляда. Сюжет достаточно интригующий, а встреченные по пути персонажи порой производят впечатление людей с другой планеты. Короче, все на месте.



Это вам не Resident Evil — печатная машинка не поможет сохранить игру!

Мимо

По стилю **Silent Hill 2** практически идентична своей предшественнице. Другое дело, что ничего нового игра нам сказать не может и, похоже, даже не пытается. Она не удивляет и не поражает. Это продукт, рассчитанный на тех, кому нравилась предыдущая часть **Silent Hill**. Конечно, приведенная формулировка уже порядком потрепана, но в данном случае лучше не скажешь. Игра для группы поклонников, которым подавай всего того же самого, но на технически более совершенной платформе. Плюс для некоторых «сочувствующих», потенциально готовых потратить свои деньги на симпатичный интерактивный ужастик. Тут, кстати, всплывает прелюбопытнейший факт. Оказывается, несмотря на всю свою спорную «культовость», немалую раскрученность и объективно высокое качество, **Silent Hill 2** не так уж и нужен публике. Когда игра такого класса продается в Японии тиражом, едва-едва превышающим сто тысяч эк-

СТРАНА ИГР СЕРЕБРО
ИГРА, КОТОРАЯ НЕ РАЗОЧАРУЕТ

rating

Александр Щербаков	7	Качественная, но скучная игра. Может быть рекомендована только поклонникам первого Silent Hill.
Юрий Поморцев	8	Silent Hill 2 обладает особой атмосферой и интересным дизайном, характерным еще для ее предшественницы.
Дмитрий Эстрин	7	У игры, без сомнения, есть свое лицо, но, увы, оно надежно сокрыто бледным, блеклым дизайном…
Максим Заяц	8	Игра, мало чем отличающаяся от своей предшественницы. Не самый интересный продукт, но поклонникам жанра понравится.

30
средний балл
7,5



Как вам нравится такой милый монстр с треугольной головой?..

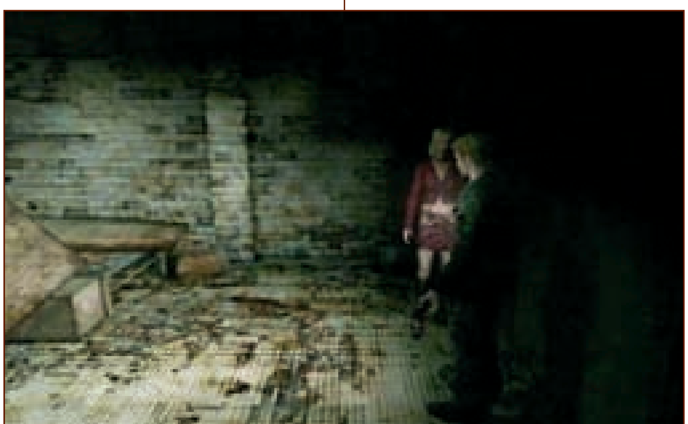
земпляров, это о чем-то да говорит.

За окном шел снег и рота красноармейцев

За что действительно можно любить **Silent Hill 2** (да и первую часть тоже), так это за реальное соответствие жанру survival horror. Действительно, survival, и действительно, в некотором роде horror. Это не поздние Resident Evil или, скажем, Dino Crisis, в которых можно ужаснуться лишь невероятным клоноделическим поползновениям Capcom. **Silent Hill 2** – по-настоящему атмосферная игра, о чем уже не единожды говорилось, и о чем я не устану повторять и в дальнейшем. Безусловно, некоторые детали всю эту «атмосферность» иногда серьезно выветривают, но в общем и целом с этим аспектом игры все в порядке. Городок



Silent Hill, в котором в очередной раз происходит действие игры, — весьма мрачное место. На улицах клубится туман, а за любым поворотом вас может подстерегать какое-нибудь чудище экзотической наружности, в условия плохой видимости не всегда заметное с первого взгляда. Сюжет достаточно интригующий, а встреченные по пути персонажи порой производят впечатление людей с другой планеты. Короче, все на месте. Другое дело, что эти horror-вкусности — не единственное, из чего состоит игра, и на них одних далеко не уедешь.



Очень романтическая обстановка... но только не для Silent Hill 2.

Зевота

Проблема состоит в том, что большинство игроков наверняка сочтет **Silent Hill 2** довольно занудной вещицей. Если уже через пятнадцать минут знакомства с игрой вам хочется выключить приставку, это уже не смешно. И дальше картина будет не намного радостнее. Игра несколько монотонна, и даже немного доработанная система головоломок не спасает положение. Более того, иногда она его еще и усугубляет. Согласитесь, не каждому будет интересно собирать какие-то неясные предметы, для того чтобы решить не особо сложный puzzle. Скучно, господа. На любителя.

С точки зрения графического оформления у **Silent Hill 2** каких-то особенных проблем нет. Ну разве что вездесущий туман иногда кажется недостаточно живописным (если можно так выразиться), плюс еще кое-что по мелочи. А в общем все смотрится очень даже прилично, хотя из-за традиционной для сериала цветовой гаммы иногда кажется, что второй **Silent Hill** от первого отличается не так уж и сильно.

Серьезные претензии стоило бы предъявить камере и далеко не идеальному управлению. С первой заметен некоторый прогресс. Появилось то, что западные критики называют "cinematic camera angles", плюс кнопочка, позволяющая изменить угол обзора, что порой приходится очень даже кстати. Тем не менее, нареканий к работе камеры со-



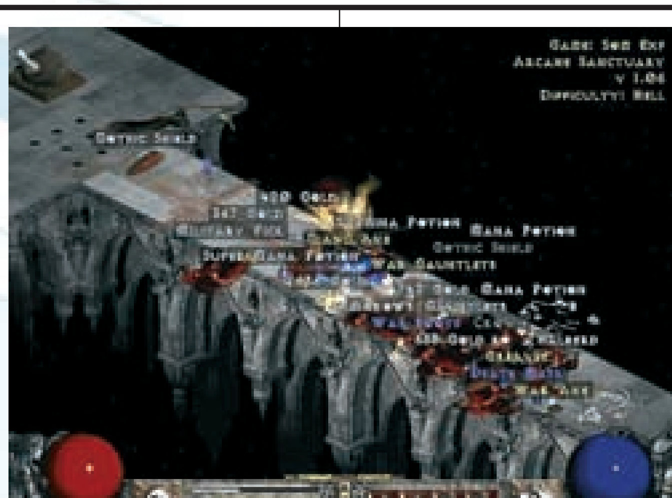


бралось немало. Все ее «кинематографические» выверты зачастую не вызывают ничего, кроме раздражения, и даже упомянутая волшебная кнопочка ситуацию выправить не может. Управление также подверглось доводке, но в survival horror оно по определению не бывает таким, каким нам всем хотелось бы. И это плохо.

Как вы можете видеть, недочетов в **Silent Hill 2** хоть и не выше крыши, но хватает. Буржуйские журналисты в большинстве своем игру хвалят, даже 9 по десятибалльной системе порой ставят. Но, честно говоря, не настолько уж она хороша. Позволю себе повториться, что это продукт в основном для любителей первого **Silent Hill**. END

Хроника событий

Пожалуй, все игроки в Diablo рано или поздно приходят к пониманию того, что нужно играть через BattleNet. Большинство, однако, из-за различных трудностей, не может этого делать. Те же счастливчики, которые все-таки купили лицензионную коробку и получили доступ во всемирную сеть, тоже делятся на два больших сообщества. Первые (до недавнего времени их было большинство) играют в нормальный стиль, так называемый softcore. Вторые же, бесспорно более профессиональные, фанатичные, получающие от игры эмоции другого порядка, играют в экстремальном режиме — hardcore. Тем, кто когда-либо пробовал играть hardcore, назад дороги нет — играть по-другому становится неинтересно. Среди этих экстремалов есть один, пожалуй, самый известный, опытный, — старожил, так сказать. =) Ник у него стильный — Minion. До недавнего времени он даже зарабатывал деньги, играя в Diablo. За место в Top 10 сайт AG платил неплохие гонорары.



Karma

piter.blizzard.ru

Привет! Для начала – как тебя зовут, возраст и другая информация о себе.

Minion: Вася, мне 18 лет.

Больше ничего не хочешь сказать?

Увлекаюсь Diablo II, учусь.

Как давно ты увлекаешься Diablo II?

Уже полтора года.

А в первую часть ты играл?

Да, немного. Очень ждал Diablo II, стал играть с самого начала. Сначала в сингл, а потом уже и по баттл.нету.

Я помню, что раньше ты играл в Q3. Бросил?

Нет, я поигрываю иногда ради удовольствия со своими коллегами по Diablo II.

Коллегами? То есть ты считаешь это работой?

Да нет, по большей части это все же развлечение, но некоторые элементы «работы» все же присутствуют. =)

Да? Это ты о своей занятости в проекте www.ag.ru?

Да, именно.

Расскажи поподробнее, что это за проект? И чем занимаешься именно ты.

Как известно, в Diablo II существует рейтинговая система – ladder. Чтобы занять в ней достойное место, нужно приложить немало усилий. Мы практически добились своего успеха. Не первое место, но приятно – Top10 было всегда.

То есть тебе платили за игру? Точнее, за своего рода рекламу. Ведь твои герои всегда были в числе лучших. Кстати, а почему не первое место?

Как известно, за рубежом гораздо лучше связь и компьютеры. Основная загвоздка была в этом. Да и платят там больше.

То есть были и другие загвоздки?

Ну да, недостаточное количество времени. Да и спонсоры не сказочные. Однако, вполне удовлетворительные для Top 10, как и получилось.

Как я понял, за границей есть такие же проекты, то есть аналогичные AG?

Да, в основном в Германии и Швеции есть люди, с которыми реально интересно и непросто соревноваться.

И их тоже спонсируют?

Да, прошли слухи, что человек с ником «Takrinall» получал солидные гонорары за свои достижения.

Да, я помню такого человека, он вроде бы достиг 99 уровень на Хардкоре первым, так?

Да, так и случилось. Я, к сожалению, сделал это третьим.

Ты был очень расстроен, что тебя обошли?

Нет, не очень, так как я знаю свои реальные силы. Те люди, которые меня победили, вполне этого заслуживают. Однако я уверен, что если бы у меня было больше времени и связь на их уровне, то все было бы по-другому.

Слишком много «бы». =) Ну да ладно. Ты все еще работаешь на AG?

В ближайшем будущем ничего не предвидится, но я не теряю связей со своими работодателями, и наши отношения очень хорошие. Если возникнет надобность в игроке, то обратятся ко мне.

Отлично. Чем ты занимаешься сейчас?

Продолжаю играть в Diablo II, но уже не против монстров. ;-)

Это как ? Ведь, не убивая монстров, ты не будешь зарабатывать опыт, и, соответственно, не сможешь убить никого из игроков, разве я не прав? =)

Естественно, сначала некоторое время необходимо провести в погоне за монстрами. После достижения необходимого (по плану) уровня убийство монстров героем я прекращаю и переключаюсь на людей. =) Обычно драка происходит с теми же немцами и шведами, поскольку они – основные игроки в Diablo II на BattleNet.

Насколько я знаю, ты сводишь время для прокачки героя к минимуму. Например, сегодня за 3-4 часа ты прокачал героя до 50 уровня или что-то около того. То есть еще за пару-тройку часов ты достигнешь необходимого уровня и начнешь «кровавую ванну»? =)

По плану так и есть. Но еще не известно, в какой момент обрубится связь. Это бывает довольно часто. =(А у меня всего лишь одна жизнь. Хардкор, однако.

Да, об этом нельзя забывать. =) Сколько обычно живут твои персонажи, сколько они нарубают ушей до своей смерти, сколько раз ты умер из-за связи и сколько из-за … эээ… кхммм… ну, в общем, «честно». =) И еще ты занимаешься дуэлями или PK?

Все это зависит от класса и предназначения персонажа. ПК-маги умирают довольно часто. 1\15 в среднем. =))) Дуэльных же варваров у меня умерло всего трое, заработав. 50 ушей =) Соотношение моих смертей от связи и от собственной глупости – 5\1.

От глупости? Объясни! =)

Сложная ситуация, я тоже могу ошибиться в быстром принятии решения. Сложный босс (так было раньше). Сейчас, в основном, это из-за серьезного оппонента в дуэли+пинг. Бывает до 500, это достаточно много.

Насколько я знаю, ты играешь в лучшем Интернет-кафе Санкт-Петербурга, которое называется «Нордик». Что ты думаешь об этом месте, а также о других клубах в городе?

Я выбрал этот клуб не зря. Здесь приятная обстановка, а также хороший Интернет, меня вполне устраивающий, если, конечно, не штормит, что происходит время от времени. В общем, я удовлетворен. В других клубах я тоже пробовал играть, но в них куча проблем, а также не такая приятная обстановка.

Какие у тебя планы на будущее в сфере игр? Хочешь ли ты сказать пару слов от себя всем читателям? =)

Попробую поиграть в Dark Age of Camelot, а также в World of Warcraft, когда он выйдет. Меня интересуют только онлайн-игры. Да, я хочу сказать пару слов читателям: НЕ играйте в Diablo II на хардкоре, оно вас съест полностью и без остатка.

Спасибо тебе за интересное интервью, успехов! =)

Спасибо, до свидания! ;)

28 октября в московском клубе CyberQuest прошел турнир по игре StarCraft. Руководство клуба заявило о намерении сделать подобные турниры постоянными и добиться от ФКС России рейтингого статуса.

Marin.pro

www.cyberfight.ru

Приятно порадовало количество команд – 37. Этому, конечно, есть логическое объяснение: основная цель проведения чемпионата заключалась







в некой подготовке к предстоящему турниру **GOSU 2x2** в Москве, который планировался на 10-11 ноября, но по некоторым причинам был перенесен на декабрь... В общем, собрались геймеры себя показать и на других посмотреть.

Администрации пришлось даже закрыть вход в клуб. Растянувшийся на 12 часов чемпионат унес **CyberQuest** со всеми находящимися внутри если и не в другую реальность, то, по крайней мере, далеко от жизни. Это уж точно! :)))

Впрочем, мнения разделились.

Организация подкачала скорее по причине большого количества игроков, нежели из-за чего либо еще. В зале было шумно, компьютеров не хватало, да и всеобщая суета мешала и командам, и зрителям. Таким образом, 1 тур закончился только к четырем часам. Некоторая усталость уже присутствовала в игре, да и в зале. Долгое ожидание, как известно, утомляет...

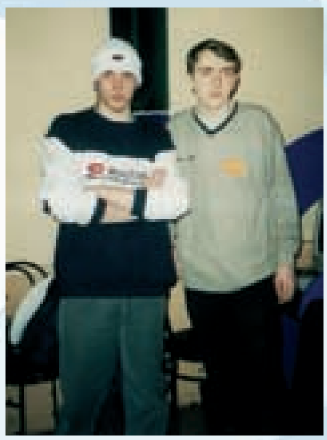
Однако «русский геймер» – явление уникальное: что-что, а развлекать сами себя мы умеем. :))) В ожидании 2 тура, команды затеяли произвольный турнир по arm-resling'y, да и бильярдным столом не побрезговали, использовав его и по прямому назначению, и в качестве посадочного места.

Вскоре ожидание себя оправдало: игры **[orky] VS [orky]** заставили наблюдающий народ забыть даже про наличие пива в баре. Первая же игра **Ghost+Soul VS Dilvish+6PAT** моментально привлекла всеобщее внимание. Угадайте, кто выиграл? [orky], конечно же (кто бы сомневался)...

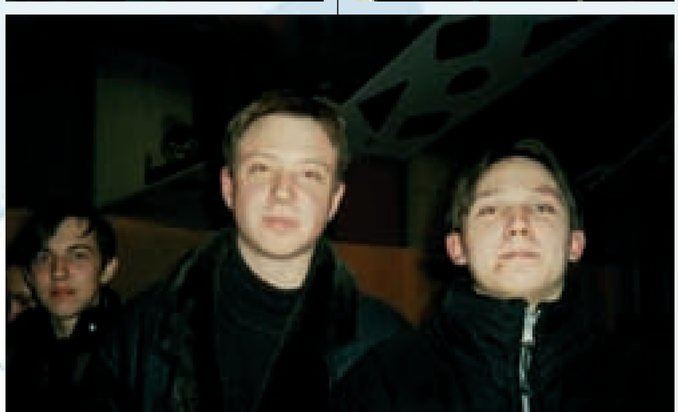
Результат следующей игры Орков **Dilvish+6PAT VS Android+Renger** удивил всех. Победили вторые...

Dilvish-6PAT любит командовать, но его









команды не всегда понятны, увы. Так что выглядит это следующим образом:

– Идем туда! (куда?)
– Ну, идем, говорю.
– Да не, не туда, а на того. (на кого?) Ну, у тебя же экран только что там был...

Так что на досуге займусь изучением братского языка. :)))

marin.pro:
– он исправится:)

Dilvish:
– Эх...

marin.pro:
– Ну как? Доволен победой над самим Dilvish'ем?

Android:
– Да не очень, ругаться будет. :=)

marin.pro:
– А как впечатления от мероприятия?

Android:
– Прикольно! =)

Впрочем, зажигали чемпионат не только Орки: порадовала игра **$m0ke+bogus** и, безусловно, дуэт **MiF+MoFo**...

Но на тот момент явных фаворитов еще не наблюдалось. Надо сказать, все команды, оставшиеся к финалу, несмотря на усталость и неожиданно резкое похолодание в зале, показывали хороший класс игры.

Особенно интересен был поединок **$m0ke+bogus** с **Mif+MoFo**, где surprise'ом для всех стала победа **3D** (**$m0ke+bogus** соответственно).

Финал тоже принес немало сюрпризов. У порядком уставших финалистов упорно не желало открываться второе дыхание. Казалось бы, все и закончилось на этой кислой ноте, если бы команда **3D** не расчистила эфир отказом сражаться за 1(!) место, мирно согласившись на второе (**$m0ke** опаздывал на электрич-



ку). Борьба за первое место развернулась между **MiF'ом** с **MoFo** и **Dilvish'ем** с **6PATом**. Играли до двух побед, и эти две победы подряд одержали **MiF+MoFo**(!). Ну, не ожидал никто такого вот исхода... Молодцы ребята, не побоялись выиграть у **[orky]**! Случайность? Время покажет... END

DARK AGE OF CAMELOT — ЗА НАШУ ВИРТУАЛЬНУЮ РОДИНУ!

Я очень люблю быть бета-тестером. Во-первых, играешь в самую свежую игру, и совершенно бесплатно. Во-вторых, разработчики любят тебя — прислушиваются и даже усиленно интересуются твоим мнением, охотно отвечают на письма и послания в форуме, иногда присылают диски и включают в списки помощников проекта. Пойди дождись от них такого же внимания потом, когда выложишь за коробку долларов шестьдесят-семьдесят, да еще и за месяц игры — по десятке. В общем, быть бета-тестером — сплошные плюсы! А уж если игра долгожданная, да к тому же потенциальный киллер сегодняшних хитов, то удовольствие возрастает и вовсе до неимоверных пределов. Я весьма обрадовался, когда по почте пришли коды и приглашение протестировать Сверхмасштабную Многопользовательскую Онлайновую Ролевую Игру (то бишь очередную MMORPG) по имени Dark Age of Camelot. Похоже, что очень скоро в нише MMORPG станет тесновато...



СЕРГЕЙ ДОЛИНСКИЙ
dolser@gameland.ru

Выход игры «**Смутный Век Камелота**» (**Dark Age of Camelot**, разработчик **Mythic Entertainment**, **http://www.mythicentertainment.com/**) запланирован на первый квартал следующего года и, по словам создателей, должен стать заметной вехой в жанре **MMORPG**. Господа из **Mythic Entertainment** подкрепляют свои слова кое-какими аргументами: «У нас большой опыт, за нами успешный проект **Spellbinder: The Nexus Conflict** (это чисто сетевой шутер с элементами **RPG** – С.Д.). И теперь, взяв из него и других разработок все лучшее, мы просто усиливаем ролевую составляющую!»

По нашим наблюдениям, это действительно так. Более того, благодаря заимствованиям из ранних проектов, разработчики, спустя всего два месяца после начала работ над **DaoC**, уже имели полноценную демо-версию! Относительно же заимствований и их пользы мы можем теперь составить собственное мнение, опираясь на результаты четвертого этапа ограниченного бета-теста.

Жанр: многопользовательская онлайновая игра в стиле «поздней фэнтези»

Системные требования: PII 450; до 256 МБ ОЗУ; до 700 МБ дискового пространства; 3D-акселератор; звуковая карта; ОС Win 95/98/ME и, возможно, 2000/XP; доступ в Интернет

Количество игроков: не ограничено

Выход: первый квартал 2002

Давайте сразу же покончим с графикой. Мотор от **Spellbinder'a** подвергся кое-какой модернизации и поступил на службу в «**Смутный Век Камелота**». Что ж, он не так уж и плох (**3D** ландшафты, погодные явления, полигонные персонажи, приличные текстуры), но как это будет смотреться в следующем году? Наверное, все же неплохо. Желающие могут оценить камелотовские пейзажи, заглянув на **http://daoc.warcry.com/index.php/content/multimedia/pans**. Этот фанатский сайт «нарезал» скриншоты красот «**Смутного Века Камелота**» и склеил из них круговые панорамы, затем запихнул получившееся в Ява-апплет, и теперь желающие могут прогуляться по всем трем реальностям игры, приближая и удаляя окрестности, взмывая вверх и падая вниз.



Завершая тему наследования, скажем о том, что из **Spellbinder'a** позаимствована и клиент-серверная модель игры. Это, впрочем, не так уж и важно для геймера. Работает – и ладно, лишь бы читерству эта модель не потворствовала...

Впрочем, в ролевике, и уж тем более онлайновом, графика – не самая важная часть проекта. Наиболее важный элемент – игровая вселенная и возможности, предоставленные в ней персонажам-героям. Как с этим-то дело?

Место и время действия «**Смутного Века Камелота**» – север Европы, средние века, вскоре после кончины легендарного короля Артура (помните – рыцари Круглого стола, сэр Ланселот, колдун Мерлин и т.п.). Камелот, столица королевства Альбион, образец рыцарского стиля жизни, подвергается постоянным нападкам не столь благонравных и культурных народов – кельтов и викингов. Выходит, мы имеем три реальности (**Albion**, **Midgard**, и **Hibernia**) и три «сообщества» персонажей со своими особенностями и, что в данном случае особенно важно, реликвиями. Играть можно как за рыцарей, так и за дикие племена. Цель же в любом случае неизменна – стать сильнее соседей. Добиться этого можно, лишь накопив в своем королевстве побольше древних артефактов, похищенных из чужих храмов или отнятых силой. Улавливаете? Все верно: таким образом Глобальный Квест в **DAoC** «генерируется» и поддерживается автоматически. Хорошая идея, не так ли?

Из существования трех враждующих реальностей вытекает очень любопытный факт – на одном сервере можно иметь только ОДНОГО персонажа! Ограничение разумно: в противном случае соперники могли бы заводить временных персонажей-шпионов, с тем чтобы раскрыть планы врага. Более того, персонажи из разных реальностей не могут ни торговать друг с другом, ни говорить, ни даже подлечить соперника заклинанием. Только сражаться! Все это сделано для того, чтобы не испортить тщательно выстроенную сценаристами структуру мира. Но, конечно же, завести по герою на каждом игровом сервере не возбраняется никому. Есть и локальные квесты – их «по ходу дела» создают Game Master'a через подконтрольных им NPC.

Теперь о боевой системе игры. Она, кстати, достаточно тривиальна. В DaoC применяется обычная комбинация навыков и умений, растущих с приобретаемым опытом (XP) и количеством загубленных монстров. «Улучшать» персонажа можно, прикупая оружие, заколдованные предметы и броню. Запланированы рукопашные (подойти к сопернику и нажать F6) и магические поединки, причем «простое» оружие будет изнашиваться, требовать регулярной заточки и, в конце концов, рассыпаться в прах (Как

не вспомнить дурацкое изготовление стрел в EQ! Еще и навык особый требовался...). При таком раскладе магическая специализация персонажа выглядит куда менее хлопотной и, скорее всего, более выигрышной по силе героя (особенно доросшего до Battlemage).

Разработчики пытаются устранить «перекос», но опыт того же AC да и идущего бета-теста показывает, что это отнюдь не простая задача. Забавнее всего то, что разработчики хотят внедрить в DaoC катапульты и осадные машины (как это было в Darkness Falls: The Crusade, текстовом ролевике от Mythic), то есть любая крепость или замок могут быть разрушены до основания, как в RTS! И что потом? Впрочем, это пока только планы...

В крупных городах новички (слабые персонажи) будут находиться под защитой стражников-NPC – достаточно мощных воинов, вполне способных постоять за себя. Однако и здесь предусмотрена интрига – стражники не бессмертны, и герой высокого уровня развития (high-leveler) сможет убивать вражескую охрану!

В DaoC разработчики стараются найти оригинальное решение важнейшей со времен UO проблемы Pkilling'a, то есть убийства персонажей других игроков.

Dark Age of Camelot — а умны ли ваши монстры?!

В DAoC реализовано 5 видов поведения всяческой нечисти (AI):

— «Зову на Помощь». Если ранить зверя в особую точку, он начинает скликать себе на подмогу ближайших родственных тварей.

— «Приведу Друзей». Нападая на монстра группой, игроки должны опасаться того, что зверь, сочтя силы неравными, отступит и... вернется, собрав в ближайших окрестностях внушительную группу поддержки.

— «Вернусь Домой». Если монстр чувствует, что ему не догнать героя или битва нечестна (вы слишком слабы), есть много шансов на то, что зверь отстанет от вас и вернется в исходную точку.

— «Где Мое Стадо?» Нападая на одиночного монстра в DaoC, игрок рискует «обидеть» представителя большого стада и... попасть под атаку всего выводка, который сбежится на призыв первой жертвы.

— «Я — Зверь-Шпион!» Вы удивлены, что монстр не принял боя и тут же сбежал? Не огорчайтесь, все впереди. Это был только разведчик, который вернется к вам с очень весомым подкреплением!

Игра с самого начала ориентирована на разрешенный Pkilling, ограниченный некими рамками. Во-первых, всегда разрешено убивать врагов во время вторжений на чужую территорию, обороны своих земель, битв за реликвии в храмах. Кстати, победа над врагами во время поединков за артефакты вознаграждается особыми «реликтовыми» очками, ускоренно развивающими героя (простое, без боя, похищение реликвии у врага тоже будет отмечено этими супер-очками). Во-вторых, есть места, где PK совершенно не ограничен. Например, в Срединных Землях, – ничейной территории, лежащей в «равно удалении» от земель **Albion**, **Midgard** и **Hibernia**. И, наконец, на собственной территории убийства запрещены, кроме дуэлей по обоюдному согласию в специальных местах.

Путешествовать по средневековой Европе персонажи могут пешком, на лошадях, кораблях и т.п. Приготовьтесь к долгому бегу через пустынные местности, где почти нет человеческих поселений, – все почти как в **EQ**. В «своих» местах мы будем уверены в своей безопасности, поскольку границы владений враждующих народов **DAoC'а** неизменны, и никакие победы не позволят захватить хоть сантиметр вражеской территории. Другое дело – Срединные Земли. Эти пятнадцать зон могут переходить из рук в руки. Так что тут герои должны ходить с опаской – как бы не нарваться на вражеского стража или воина.

Каковы же итоги на сегодняшний день? Похоже, **DAoC** во многом превосходит своих теперешних конкурентов – **AC/EQ** и иже с ними, – а его игровая концепция сулит геймерам непередаваемые ощущения боевого единства. Ведь мы будем сражаться не за себя, а за нашу виртуальную Родину! END

ДОСТУП В ИНТЕРНЕТ: СОВЕТЫ КАРТЕЖНИКА...

Модем в паре с телефоном — это все еще самый простой и доступный вариант доступа в Интернет в России. Прекрасно понимая это, большинство провайдеров стремится облегчить «модемным интернетчикам» использование Сети. Теперь не нужно куда-то ехать с тем, чтобы подписывать какие-то бумаги, или ходить в банк для оплаты счетов. Достаточно просто купить или даже заказать с доставкой на дом «Интернет-карту», ввести код — и все проблемы позади, можно начинать веб-серфинг или онлайновые игры...
Но провайдеров-то много, а деньги любят счет. Кому же их доверить, причем так, чтобы полученная услуга полностью соответствовала понесенным затратам?
По заданию редакции наш эксперт анонимно выяснял, как работают популярные провайдеры, предоставляющие модемный доступ в Интернет...

Корнеев Андрей a.k.a. volger
Kali #405741

IPC
Телефон: 737-7000
доб: 2-21-26, 2-22-37
e-mail: support@ipc.ru
Домашняя страничка:
http://www.ipc.ru/
Демо-вход: можно получить, позвонив
по телефону в офис...

IPC – довольно «средний» провайдер для России. За 7,5 у.е. предоставляется 10 часов доступа в Интернет. Также отводится домашняя страница на 2 Мб и почтовый ящик.

Дозвон хороший – если повезет, можно дозвониться с 1-2 раза, но с 23:00 до 1:00 могут возникнуть трудности. Связь стабильная, разрывы связи бывают редко. Но канал «жидковат», так что тем, кто собирается скачивать большие файлы, покупать **IPC** не рекомендую. Плюс этого провайдера – очень вежливая служба технической поддержки.

Rinet
Телефон: 232-1730, 238-3922, 916-7009
e-mail: support@rinet.ru
Домашняя страничка:
http://www.rinet.ru/
Демо-вход: есть,
логин/пароль – pprinet/rinet
Телефоны модемного пула:
232-1730, 238-3922

Rinet – это хороший Интернет за приемлемые деньги. Дозвон почти всегда с первого раза, хорошая пропускная способность каналов – трафик держится на уровне до 3,5 кб/с, а возможно и выше. Разрывы связи бывают редко, но у пользователей со старых АТС могут возникнуть проблемы.

Расценки тут такие: за 10 у.е. – 14 часов доступа, за 30 – 42 часа, и за 58 – месячный абонемент, но не более 240 часов доступа в месяц. У карт номиналом 10 и 30 у.е. срок действия после активации не ограничен. Пользователям выделяется домашняя страница объемом 1 Мб и почтовый ящик на 4 Мб.

Rinet – оптимальное сочетание цены и качества.

Combellga
Телефон: 931-99-50
e-mail: cards@combellga.ru
Домашняя страничка:
http://www.combellga.ru/
Демо-вход: отсутствует

Combellga – действительно хороший провайдер: дозвон максимум со второго-третьего раза, связь устойчивая. Единственное, что отпугивает, – это цены, особенно в будние дни, – но те, кто подключится, останутся довольны.

У провайдера есть карты номиналом 2,



5, 10, 20 и 50 у.е. Стоимость работы в Интернет зависит от времени суток. Так в рабочие дни с 09:00 до 22:00 – 1,10 у.е./час, с 22:00 до 2:00 – 0,50 у.е./час и с 2:00 до 9:00 – 0,25 у.е./час; а в выходные и праздничные дни работа днем дешевле – всего 0,50 у.е./час.

Домашняя страница и почтовый ящик не предоставляются.

Telecom Bureau

Телефон: 912-5081,956-6081
Домашняя страничка:
http://www.cea.ru/
Демо-вход: есть, логин/пароль – guest/guest
Телефоны модемного пула: 785-0674, 967-3418

Telecom Bureau предоставляет доступ в сеть Интернет и к услугам **IP-телефонии**. **IP-телефония** позволяет осуществлять междугородные и международные звонки с любого телефона, имеющего тональный набор. Звонки продолжительностью менее 10 секунд не оплачиваются.

У провайдера используются карты по 5, 20 и 50 у.е. Цены за работу в Интернет таковы: с 09:00 до 02:00 – 0,85у.е./ч и с 02:00 до 09:00 – 0,65у.е./ч. Почтового ящика и домашней страницы нет. Скорость и качество связи здесь довольно средние, а вот цены немного завышены. Техническая поддержка какая-то халтурная – мало чем сможет помочь.

TelecomBureau больше подходит для IP-телефонии, нежели для Интернета.

Элвис-Телеком

Телефон: 777-2464
e-mail: noc@telekom.ru
Домашняя страничка:
http://www.telekom.ru/
Демо вход: есть,
логин/пароль – new/user
Телефон модемного пула:
7559988
Proxy: cache.telekom.ru, port: 8080

У «**Элвис-Телеком**» есть Интернет-карты по 9 и 26 у.е., они не имеют ограничения срока действия с момента активации. Карта любого номинала предоставляет возможность бесплатного доступа в ночное время, почтовый ящик 2 Мб, который будет доступен даже после закрытия карты в течение месяца, и домашнюю страницу 3 Мб.

Провайдер обеспечивает стабильный дозвон и хорошую пропускную способность каналов (3-4 kbps – норма). Даже те, у кого старые АТС, не жалуются на качество связи. Правда, случается, что сервер провайдера «падает», но такое бывает довольно редко.

В целом от этого провайдера остаются приятные впечатления.

Коммуникации Интернет

Телефон: 786-2434
e-shop: tech@comintern.ru
Домашняя страничка:
http://www.comintern.ru/
Демо вход: есть,
логин/пароль – test/test
Телефоны модемного пула:
786-2081, 742-5300

В «**Коминтерне**» в ходу карты по 10, 20 и 50 у.е. Домашняя страница и почтовый ящик по 5 Мб. Стоимость доступа такова: с 08:00 до 20:00 – 0.8 у.е./час, с 20:00 до 02:00 – 0.6 у.е./час, с 02:00 до 08:00 – 0.4 у.е./час, а в выходные днем – 0.6 у.е./час.

Когда-то это был хороший провайдер, но в последнее время наблюдается увеличение количества пользователей, а входных линий, похоже, осталось столько же, так что возникают проблемы с дозвоном. Особенно тяжело дозвониться вечером. Определиться можно, используя тестовый доступ, обязательно – в разное время суток.

Хотя можно найти себе провайдера и получше...



Cityline

Телефон: 9566000
e-mail: help@cityline.ru
Домашняя станичка:
http://www.cityline.ru/
Демо-вход: есть,
логин/пароль – reg/reg
Телефоны модемного пула:
786-2200, 995-1111

Расценки «**Ситилайн**» порадуют многих. Тариф Максимальный (58 у.е.) – это неограниченный доступ в Интернет круглосуточно в течение месяца. Тариф Домашний (42 у.е.) – доступ с 21.00 до 7.00 в будние дни и круглосуточно в субботу и в воскресенье в течение месяца. Тариф Ночной (14 у.е.) – за доступ с 2.30 до 9.00 – 7 дней в неделю в течении месяца. И, наконец, тариф Почтовый (5 у.е.) – 4 часа доступа в Интернет в любое время суток, неизрасходованные часы переводятся на следующий месяц. При покупке тарифа Максимальный предоставляется почтовый ящик на 5 Мб и 10 Мб на домашнюю станицу, у тарифа Домашний и Ночной объем домашней страницы ограничен 1 Мб, а у тарифа Почтовый домашней страницы нет вообще.

Работать с «**Ситилайн**» очень тяжело, так как связь рвется постоянно и трудно дозвонится. Дозвон может занять от нескольких минут до нескольких часов!

Приемлемое качество связи бывает только ночью. Про службу технической поддержки я вообще молчу – такого плохого качества обслуживания не видел еще нигде! К этому провайдеру я подключаться не рекомендую...

МТУ-Информ

Телефон:
995-5550, 995-8250
e-mail: support@mtu.ru
Домашняя страничка:
http://dialup.mtu.ru/
Демо-вход: есть,
логин/пароль – guest/mtu
Телефоны модемного пула:
995-55-55, 995-55-56,
105-55-55

Бесспорно, это один из лучших провайдеров обзора, единственным недостатком которого является цена. Карты по 5, 10, 25, 50, 100 у.е. Есть роуминг по городам Московской области. Почтовый ящик на 3 Мб и домашняя страница на 10 Мб.

Дозвон с 1-2 раза,
средняя скорость 33600 – 46000.

Если цены не отпугнут, смело подключайтесь!

Провайдер	Минимальная цена доступа, $/час	Дозвон	Субъективная оценка качества доступа в Интернет
Cityline	0,08	очень плохой	плохой
Combellga	0,25	хороший	хороший
IPC	0,75	хороший	средний
Rinet	0,24	очень хороший	хороший
Telecom Bureau	0,65	средний	средний
Коммуникации Интернет	0,4	плохой	средний
МТУ-Информ	0,35	очень хороший	очень хороший
Россия Онлайн	0,0	средний	хороший
Ситек		хороший	очень плохой
Элвис-Телеком	0,0	хороший	хороший

Ситек

Телефон: 231-2000
e-mail: support@sitek.net
Домашняя страничка:
http://www.sitek.ru/
Демо-вход: есть,
логин/пароль – sitek/sitek
Телефоны модемного пула:
231-2007, 231-2222, 737-6379

«**Ситек**» предоставляет возможность подключится к сети Интернет по протоколу PPP с роумингом по Санкт-Петербургу, Нижнему Новгороду, Саранску, Самаре, Ростову-на-Дону и Москве. Имеются карты номиналом 5, 20, 50, 100 у.е.

Дозвониться можно быстро, но связь просто ужасная, да еще и часто обрывается.

Служба технической поддержки у «**Ситека**» даже хуже, чем у «**Ситилайна**».

Одним словом, хуже этого провайдера в обзоре нет, и этим все сказано...

Россия Онлайн

Телефон: 785-1100 – круглосуточно
e-mail: sale@online.ru
Домашняя страничка:
http://www.rol.ru/
Демо вход: есть,
логин/пароль – register/russia
Телефон модемного пула: 792-3333

Карточный доступ представлен двумя номиналами: РОЛ 10 и РОЛ 20. План РОЛ 10 стоит 10 у.е. и предоставляет 20 часов доступа в Интернет (по 0,5 у.е./час). Карта действительна в течении 31 дня с момента активации, неизрасходованные деньги «сгорают». План РОЛ 20 предоставляет еще более выгодные условия: стоимость такой карты 20 у.е., и в результате вы получаете целых 50 часов работы в Интернет, причем с 10:00 до 2:00 – по 0,4у.е за час, а с 2:00 до 10:00 – бесплатно! Карта также действительна в течении 31 дня.

«**Россия Онлайн**» – отличный провайдер, очень дешевый доступ в Интернет, качество связи почти как у «**МТУ**». В последнее время наблюдается ухудшение (но не смертельное...) в работе, связанное с увеличением количества пользователей. Вечером реально дозвониться максимум с 10-ой попытки.

Итоги:

Если у вас достаточно пухлый кошелек, смело покупайте «**МТУ**» или «**Комбелгу**». Тем, для кого вопрос экономного расходования денег имеет важное значение, могу посоветовать «**Россию Онлайн**», «**Элвис-Телеком**» или «**Ринет**» – недорогой Интернет с хорошей скоростью. А вот «**Ситилайн**» и «**Ситек**» лучше не брать – себе дороже выйдет.

Примечание: все приведенные сведения верны на момент сбора материала – октябрь 2001 г. Оценки услуг и рекомендации, данные в обзоре, являются личным мнением эксперта. END

DOLSER@GAMELAND.RU

GAMEDALE: СДЕЛАЙ СВОЮ ИГРУ!

Урок 4. Создание фоновых изображений

Дмитрий Ярандин
aka Solid Snake

Постепенно продвигаясь, со скромной помощью этой серии заметок, к созданию собственной игры на моторе **Game Maker**, мы узнаем сегодня, что такое «тайлы» (**tiles**), как их использовать и как с их помощью сделать очень приятно выглядящий фоновый пейзаж или, как его часто называют профессионалы, «задник».

«Тайл» — очевидно калькированное слово из английского языка, обозначающее фрагмент общей мозаики. Как говорил герой Пуговкина в «Операции Ы», «силой своего воображения» представьте себе любую картину, разделенную на тысячи квадратиков-фрагментов как бы сеткой с очень мелкими ячейками. Каждая ячейка этой «сетки», содержащая отдельный фрагмент картинки, могла бы в данном случае быть названа «тайлом».

Как можно применить концепцию тайлов для создания фонового изображения, спросите вы? Довольно просто. В системе **Game Maker** есть возможность создавать фоновые изображения методом представления области рисования в виде сетки и вставки в ее произвольные ячейки нужных тайлов при помощи мыши.

Здесь уместно заметить, что для создания мозаичной картинки понадобится, как минимум, начальный набор тайлов — тех самых «квадратиков», из которых мы будем составлять свою композицию. Где его взять? Что? В Интернете? Правильно!

Но на этот раз все еще проще. Создатель **Game Maker'а** подумал об этом моменте и включил в стандартный дистрибутив игрового мотора несколько наборов тайлов, два из которых я бы назвал очень хорошими.

Теперь последнее и важное «лирическое отступление». Так как в платформенной игре, прототип которой мы сейчас создаем, действие происходит в одной или более «комнат» (или уровней, если хотите), главный герой должен иметь какую-то свободу перемещения, иначе говоря, какие-то коридоры, платформы, лестницы и т.п. Как их создать?

Можно, конечно, сделать отдельные спрайты для каждого из этих типов объектов, а потом натыкать их везде, где хочется, в поле пустой комнаты. Такой путь редко ведет к приличным результатам и «радости игрока». Да и игровому мотору придется тратить системные ресурсы только для того, чтобы держать в памяти всю кучу ваших статичных стен, лестниц и т.п.

Альтернативный и значительно более умный подход лежит, как вы уже догадались, в создании тайлового задника для уровня. При помощи тех же самых тайлов мы просто НАРИСУЕМ все стены, потолки, двери, лестницы и т.п. прямо на фоновом изображении! А потом (когда придет время) «накроем» нужные зоны фонового изображения прозрачными объектами, которые будут служить ограничителями перемещений игрока, и обрабатывать которые игровому мотору будет намного легче (ведь их не нужно визуализировать). К этому моменту мы еще вернемся. Сейчас важно понять, что создание тайловых фонов дает нам возможность не только рисовать, но и заранее заготовить пространственную архитектуру уровня игры.

Теперь рассмотрим процесс создания фонового изображения на практике.

В системе **Game Maker 4.0** выберите пункт меню «**Add->Add Background**». Появится небольшая форма, в которой можно будет задать начальные характеристики изображения: его название и нужно ли делать его прозрачным. Прямо в середине формы находится кнопка «**Load Background**» («Загрузить фоновое изображение»). Нам она не понадобится, но что она означает, думаю, понятно. Если у вас есть какой-то готовый фон, который вы хотите использовать вместо кропотливой работы с тайлами, — вперед, смело жмите эту кнопку. Ну а мы пойдем другим путем (Рис. 1).

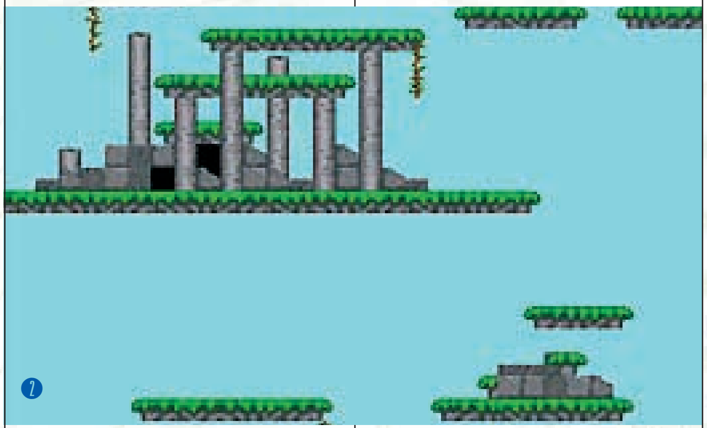
Как вы заметили, нам сразу была показана закладка формы под названием «**Standard**». Теперь нужно переключиться на закладку «**Advanced**» (не трогайте включенные галочки!) и нажать на кнопку «**Create with tiles**» («Создать при помощи тайлов»). Появившуюся новую форму стоит развернуть на весь экран — так будет лучше видно.

В левом верхнем углу вы видите набор тайлов. Помните, что это всего лишь квадратики мозаики, а не целая картинка. При их помощи вы можете создать в большом окне справа все, что пожелаете. Но для начала я бы рекомендовал задать размеры будущего фонового изображения. Делается это вводом нужных величин **Height** и **Width** в поля, расположенные в левом нижнем углу формы. Там же выбирается общий фоновый цвет.

Размер карты можете выбрать сами, только помните, что он должен быть кратен размерам тайла, то есть если каждый «квадратик» мозаики размером 16x16 пикселов (как в нашем случае), то выбранные размеры карты должны делиться на 16 без остатка. Также должно быть очевидно, что размер фонового изображения должен соответствовать будущему размеру самой комнаты, где будут располагаться объекты. Все, урок математики закончен, давайте рисовать!

Оперировать тайлами в **Game Maker'е** очень просто. Левой кнопкой мыши кликните на том тайле, который хотите сейчас использовать. Потом левой же кнопкой кликните в том месте поля, где разместится тайл. И так далее. Если нажать и удерживать левую кнопку мыши с выбранным тайлом где-то на поле, то, двигая мышь, можно нарисовать линию из выбранных тайлов. Если что-то не нравится, правой кнопкой мыши тайлы можно удалить (Рис. 2).

Если недостаточно тех тайлов, которые есть в наборе, выбранном по умолчанию, можете попробовать загрузить другие тайловые наборы, входящие в дистрибутив **GM**. Для этого нажмите кнопку «**Tile Set**» и выберите тот, который больше нравится. Я считаю наиболее приличными работы Ари Фельдмана – их там две. Они аккуратны, забавны и позволяют создавать графику в стиле «**Super Mario Bros.**» в считанные минуты.



2



1

Начинающим игроделам, которые представления не имеют о том, что их ждет дальше, хочу на данном этапе посоветовать следующее:

1 Уровень или комната должны определенным образом ограничивать перемещения персонажа (и других активных объектов) по экрану. Помня о нашем решении рисовать статичные объекты окружающей среды прямо на фоне, рекомендую начать свой рисунок с создания некой «рамки», за которую оптически (и в дальнейшем – физически) объекты выходить не смогут.

Это могут быть стволы вековых деревьев, уходящие куда-то ввысь (смотрите на наш рисунок), или лианы, спускающиеся с неба, или просто кирпичные стены. Верхнюю виртуальную границу можно не проводить вообще, пока мы не разрешим нашему герою летать (а этого мы делать, вообще-то, не собираемся), – сила тяжести не даст ему уйти с экрана через открытый верх. Если хотите подстраховаться, или просто романтики в жизни не хватает, нарисуйте в верхней строчке направляющей сетки какие-нибудь облака.

2 В нашем случае герой собирается прыгать с платформы на платформу. Так как платформы мы также будем рисовать на фоне нашей комнаты, не следует забывать о пределах разумного. Имеется в виду, что никто, кроме вас, не сможет в дальнейшем решить, как высоко можно будет прыгать герою и, соответственно, до каких платформ он сможет добраться, а до каких – нет. Иными словами, рисуя платформы и другие элементы архитектуры уровня, сразу старайтесь представить себе предполагаемый путь игрока. Не делайте его слишком простым, но и чрезмерно усложнять прохождение игры тоже не стоит...

На этом, пожалуй, мы поставим точку в описании создания графической базы игры и оставим прочее на вашей совести. Главное, теперь вы знаете, как важна роль графики и как создавать спрайты объектов и фоновые изображения для своих игр.

В следующем уроке мы перейдем к самому главному – к объединению всех созданных графических заготовок в новом игровом проекте. Мы начнем определять объекты для нашей игры, познакомимся с методами написания кода и основными программными функциями системы **Game Maker**. Легкая часть закончилась, друзья мои, готовьтесь программировать! END

Конкурс на Лучшую Любительскую Игру

«Страна Игр» и GAMEDALE Entertainment предлагают всем желающим принять участие в конкурсе на лучший любительский игровой проект. Вы можете представить как самостоятельную разработку, так и игру, сделанную в соответствии с рекомендациями Дмитрия Ярандина.

Цель Конкурса — поддержка отечественных программистов-любителей и популяризация созданных ими игровых продуктов.

Условия проведения Конкурса:

1 Жанр игры — любой.

2 К рассмотрению принимаются игры, созданные в период с 1996 года по настоящее время.

3 Сроки представления проектов — до 31 декабря 2001 года.

4 Оценка проекта осуществляется жюри из представителей редакции «Страны Игр» и группы GAMEDALE Entertainment. Мнение жюри окончательное и обжалованию не подлежит.

Публикация проектов Конкурса

Все работающие игры, представленные на Конкурс, не нарушающие общественную нравственность и отобранные жюри, будут рецензированы и опубликованы на компакт-диске «Страны Игр». В специальных разделах сайтов GAMELAND Online и GAMEDALE Entertainment будут даны ссылки на странички разработчиков.

Для участия в Конкурсе необходимо прислать Заявку на электронный адрес dolser@gameland.ru (с пометкой в поле Subj/Тема «Любительская Игра»), включающую:

1 Имя автора или название группы разработчиков.

2 URL дистрибутива игры.

3 Краткое описание игры (укажите название, жанр, операционные системы, год создания, размер дистрибутива, краткий сюжет). По желанию можно указать основные клавиши управления, коды, количество уровней и т.п.

4 Два скриншота, представительно демонстрирующие реальные игровые экраны с основными моментами действия (GIF формат, размер файлов до 60 Кб).

5 Выраженное автором (владельцем прав) согласие на распространение игры на указанных выше условиях.

Призы

Гран-при — 3000 рублей

Первый приз — 1000 рублей

2-ое место — 500 рублей

3-10-ое место — поощрительные призы (игры, компьютерные аксессуары, футболки и т.п.)

ВНИМАНИЕ: Всем победителям будет предложена работа над игровыми проектами студии GAMEDALE Entertainment (Швейцария)!

NETWORKLEAGUE — ТВОЙ АБСОЛЮТНЫЙ РЕЙТИНГ?..

В предыдущих выпусках рубрики «Онлайн» мы не раз рассказывали о NetworkLeague (NWL, www.networkleague.com) и о том, как актуальна идея проведения глобальных онлайновых турниров и рейтингов, воплощаемая в жизнь этим проектом. Однако любые технологические аспекты тогда являлись тайной за семью печатями, и потому в вопросе о точности и объективности учета очков людям из NWL приходилось верить на слово. Но недавно нам все-таки удалось убедить владельцев проекта предоставить нашему журналу эксклюзивные данные о механизме работы NetworkLeague.

Владимир Карпов a.k.a. Sadj
Kali #405729

Теперь мы можем вместе разобраться, как же все-таки работает **NetworkLeague Gaming Engine** (т.е. Игровая Инфраструктура **NetworkLeague**, **NGE**). И попытаться понять: возможно ли читерство и манипуляции с результатами в этой системе, или же рейтинги **NetworkLeague** являются безукоризненными?

Вся система и принцип ее работы представлены на схеме. Давайте разберем каждый элемент в отдельности и поймем, какие функции они выполняют и как взаимодействуют между собой.

В части сервера (крайний справа раздел) находятся **Business Logic** (Администратор) и **Database** (База Данных) – основные элементы системы. Выполняемая ими работа суммарно составляет около 75% от всей работы **NGE**. В Базе Данных содержатся все данные и программы для запуска и работы **NGE**: индивидуальная информация об игроках, статистика игр, система контроля проведения лиг и турниров и т.д. Что касается Администратора, то он выполняет функции своего рода защитной оболочки Базы Данных. Именно через Администратора ведется обмен данными игрового сервера и клиентского браузера с Базой Данных.

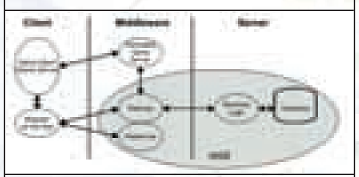
В центральном секторе схемы расположены три элемента, которые являются посредниками во взаимодействии главного компьютера с клиентской частью. На **Web-сервере** находится сам сайт **NWL**. Он является визуальной частью системы и предоставляет пользователю доступ к Администратору.

Gateway (Шлюз) выполняет роль службы по отслеживанию, фильтровке и исполнению запросов клиентской части. Если запрос правильный, он отправляется к Администратору, где обрабатывается и исполняется. Шлюзы фактически защищают систему от ошибок и несанкционированного доступа, что делает их несколько похожими на **Firewall**. Стоит отметить, что Шлюзы могут работать сразу с несколькими Администраторами, распределяя между ними нагрузку.

На клиентской части (крайняя слева) изображено программное обеспечение, необходимое пользователю для взаимодействия с **NGE**. Это как раз то, что ставится к нам на компьютер – браузер или утилита, работающая по принципу браузера, с помощью которой можно войти в систему (то есть через Шлюз соединиться с Администратором).

Конечно же, нельзя обойтись и без игры, поддерживающей многопользовательский режим. Как мы знаем, в каждую такую игру встроен **Game Client** (Игровой Клиент), который и позволяет участвовать в многопользовательской баталии. В принципе, игра может быть абсолютно любой: инсталлированная на жесткий диск, видеоигра или браузер-игра. Нельзя забывать и о том, что в большинстве игр можно создавать свои собственные сервера.

Кроме того, есть еще **Dedicated Game Server** (Удаленный Игровой Сервер), находящийся в центральной части схемы. По своим функциям он представляет собой то же самое, что и сервер, запущенный на



клиентском компьютере, но называется «удаленный», так как находится не на нашем компьютере.

Отметим, что все элементы схемы, расположенные в серой части схемы, относятся к системе **NGE**, а все остальные лишь взаимодействуют с ней.

Как это все работает?

Пользователь с помощью браузера соединяется с **Web-сервером** и скачивает оттуда все необходимые для **NGE/NWL** файлы. После того как загрузка будет завершена, пользователь получит доступ к информации, хранящейся в Базе данных: к индивидуальным характеристикам игроков и результатам матчей. Далее, чтобы начать играть, пользователь должен выбрать сервер и соперников. Есть и более быстрый способ начать игру. Для этого необходимо нажать на кнопку **Play Now** («Играть прямо сейчас») сразу после входа на сервер. В этом случае **NGE** сама решит, какой сервер и какие противники вам больше всего подходят.

Существует и другой способ. Например, собралась компания игроков, желающих сразиться друг с другом на каком-нибудь сервере. Главная задача – выбрать оптимальный сервер для игры. Это может быть сервер, расположенный на удаленном компьютере, или же сервер, установленный на одном из компьютеров игроков. Все условия игры отсылаются каждому игроку на браузер. В это же время выбранный сервер получает от Администратора команды о том, как он должен быть настроен для игры.

После того как все эти операции завершены, все игроки соединяются с сервером. С этого момента **NGE** больше не следит за развитием матча. В конце матча, после того как будут определены побежденные и победители, статистика и результаты поединка отсылаются сервером к Администратору. После обработки информации в зависимости от результатов вносятся изменения в индивидуальные файлы игроков и им присваиваются новые рейтинги. После этого клиентская часть отключается от сервера, и все игроки попадают обратно в меню браузера, где могут обсудить в чате состоявшийся матч и заодно посмотреть статистику игры.

Технология и ее возможности

Администратор (**Business Logic**) написан на **C++**, совместим со всеми платформами и разработан таким образом, что если потребуется включить в поддержку **NGE** еще какую-нибудь игру, это не составит проблем. Кроме того, в системе может быть несколько Администраторов. Тогда они просто будут распределять между собой нагрузку.

Что касается Базы данных (**Database**), то и она смоделирована так, что в ней может содержаться практически любая информация. Благодаря Администратору, доступ к этой информации можно получить практически с любого устройства. Стоит отметить, что База данных работает на системе **Oracle 8i**, которая установлена на платформе **Compaq Tru64 Alpha**.

Web-сервер (**Webserver**) может быть абсолютно любым. Кроме того, **NGE** может поддерживать любое количество **web-серверов** в одной системе. Это удобно, так как в этом случае сервера будут распределять нагрузку. **Web-сервер** в описываемой нами сети работает на **Apache**, установленном на **Compaq Tru64 Alpha**.

Как уже отмечалось ранее, Шлюз (**Gateway**) является связующим звеном между браузером и Администратором, основанным на новейшей технологии corba. Данный элемент (**corba**) отвечает за передачу информации между пользователем и главным компьютером. **Corba** является открытой для всех платформ системой, поэтому **NGE** потенциально поддерживает практически все игровые платформы.

Клиент пользователя может соединиться с Администратором через элемент corba, находящийся в Шлюзе, и сам, без посредников, перекачивать нужную ему информацию от Администратора. Работы над усовершенствованием подобных каналов ведутся уже давно, поэтому технологии на данный момент таковы, что клиентский канал может работать даже с самым слабым сервером. Стоит отметить, что этот элемент **NGE** был полностью разработан на языке программирования Java. Это означает, что клиент может быть установлен практически на любую платформу!

Итак, подводя итог исследованию **NGE**, отметим ее основные преимущества:

Организованность – возможность проведения различных лиг, турниров, кланового администрирования, отслеживания матчей и еще многое, многое другое. Все это переносит игроков на качественно новый уровень, где все матчи ведутся до последней капли крови. Конечно же, еще раз отметим возможность быстро организовывать клановые поединки.

Матчи – поиск оптимального для каждого игрока сервера и противника. Игроку будут представлены лучшие для него сервера (в зависимости от **ping'а**), а также оппоненты (с точно таким же опытом игры). На каждого игрока в **NGE** заведен отдельный файл, где можно посмотреть полную статистику его игр.

Технология ***Peer-to-Peer*** *и администрирование сервера* – это нововведение позволяет любому игроку самому становиться сервером, что не мешает **NGE** собирать информацию о проводимых на нем играх.

Низкий ***Ping*** – именно низкий пинг уменьшает появление всевозможных лагов, которые являются сегодня головной болью всех онлайновых игроков. Система **NGE** устроена так, что сначала она ищет подходящих оппонентов, а затем – подходящий сервер. В обычной же игре все наоборот, то есть сначала создается сервер, и только потом на него заходят игроки.

Автоматизированность – все процессы доведены до полной автоматизации: матчи, контроль за соответствием версий, поиск/создание и конфигурация сервера, запись всех движений, предотвращение жульничества, завершение игры, отправка статистики на сервер, вычисление очков, обновление персональной информации игроков и т.д

Так что заходите на **www.networkleague.com** и побеждайте!

Mechwarrior 4

Дополнительная информация: http://www.mechwarrior.ru

Colonel Uncle Dan

ОПЕРАЦИЯ 1 МИССИЯ 1

Пропавшие шахтеры

Уничтожить всех пиратов по ходу миссии
Проверить все навигационные точки и выяснить, что произошло на базе в точке Гамма

Вся первая операция является своего рода тренировкой перед настоящими боями. Однако не стоит сильно расслабляться — чем дальше по миссиям, тем круче будут заварушки.

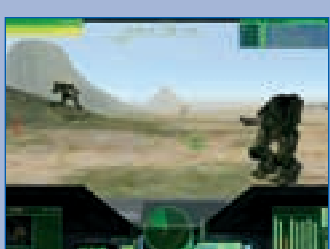
В начале первой миссии продвигайтесь в навигационную точку Альфа, где вас уже поджидают пять танков **Bulldog**. Используйте свое лазерное вооружение для уничтожения назойливой бронетехники и постарайтесь сильно с этим не затягивать: хоть пушки у **Bulldog'ов** и слабые, но и у вас мех не штурмовой.

Разобравшись с танками, берите напарников и бегите в точку Бета навстречу первым мехам противника. В этой точке вам противостоят роботы **Osiris** в количестве трех штук – к счастью, они будут появляться по очереди, что существенно облегчает их уничтожение. Старайтесь попадать в центр торса либо по ногам — так вы их уничтожите максимально быстро и с минимальной тратой боеприпасов. После взрыва третьего **Osiris'а** двигайтесь к базе в точке Гамма. База охраняется многочисленными ракетными турелями и одним **Shadowcat'ом**. Обратите внимание на технику, которая в вашей системе прицеливания отображается как **Mobile Turret Control**. Эти машинки есть не что иное, как «пульт управления» турелей. На базе их всего две штуки, и именно их стоит быстренько уничтожить, дабы турели не надоедали постоянным огнем. После этого можно со спокойной душой браться за уничтожения **Shadowcat'а**. Действуйте по стандартной схеме, и много времени это не займет.

ОПЕРАЦИЯ 1 МИССИЯ 2

Тиски

Уничтожить пиратские хранилища кислорода из точки Альфа



Уничтожить систему регенерации воды из точки Бета
Увести пиратов в засаду в точке Гамма
Уничтожить при поддержке Лоторна всех пиратов в точке Гамма

Не стоит ждать окончания рассказа, которым вас потчуют в начале миссии. Если не прервать его, вы окажетесь вблизи шести танков **Bulldog** и одного **Hellspawn'a**, которые патрулируют дорогу к точке Альфа. Чтобы избежать бесполезной стычки с противником, переведите радар в пассивный режим (Ctrl+R) и обегите справа большую гору в центре карты. Таким образом вы попадете в точку Бета, из которой потом сможете беспрепятственно пройти в точку Альфа. Из точки Альфа уничтожьте **Fules Tanks**. Хватит одного выстрела — все баки сдетонируют последовательно. Сделав свое «грязное» дело, отправляйтесь в находящуюся поблизости точку Бета, откуда замечательно виден **Water Processor**, являющийся вашей второй целью. Стреляйте по нему с максимального расстояния до тех пор, пока он не взорвется, после этого сразу разворачивайтесь и убегайте в сторону точки Гамма. Вас будет преследовать вполне достойный «эскорт», состоящий из трех **Shadowcat'ов**, одного Thor'a и одного **Mad Cat'a**. Важно не попасть под перекрестный огонь и не погибнуть раньше времени. Достигнув точки Гамма, вы заметите ланс тяжелых роботов полковника Лоторна, которые ждут в выключенном состоянии. Как только противник приблизится на достаточное для боя расстояние, этот ланс активирует реакторы и бросится крушить пиратов. В принципе, ваша помощь здесь не требуется, поскольку даже два подоспевших **Hellspawn'a** не превращают силы противника в достойных соперников тяжелому лансу, состоящему из трех **Mad Cat'ов** и одного **Black Knight'a**. Миссия закончится, когда последний пират отправится в ад в лучах синего пламени.

ОПЕРАЦИЯ 1 МИССИЯ 3

Охрана

Эскортировать конвой через все навигационные точки на базу
Уничтожить пиратов у точки Бета
Защитить колонию от нападения пиратов

В начале миссии отправляйтесь в точку Альфа и берите конвой под свою охрану. Дальнейший путь конвоя будет проходить через все навигационные точки к базе в точке Эпсилон. Взяв конвой под свой контроль, двигайтесь к точке Бета, где вас ожидает засада, состоящая из двух роботов **Cougar** и





четырех танков **Vedette**. Натравите напарников на **Cougar'а**, который бегает у подножья горы, а сами займитесь снайпером на горе. Уничтожив этих роботов и бронетехнику поддержки, вы откроете конвою путь дальше. В точке Гамма ваши сенсоры засекут **Shadowcat**, который прячется в кратере неподалеку от Дельты. Постарайтесь не затягивать выкуривание из кратера и уничтожение сего надоедливого субъекта.

Возможно, вам кажется, что все проблемы позади, однако это далеко не конец миссии. После прибытия конвоя в точку Эпсилон появятся два истребителя **Nightshade** и пять танков **Vedette**, которые будут упорно продвигаться в сторону базы и конвоя. На самом деле это всего лишь отвлекающий маневр, поскольку с другой стороны к базе приближается компания из трех **Hellspawn'ов** и трех **Chimera**. Быстренько разберитесь с танками противника и вплотную займитесь роботами. Кстати, если ваш робот сильно поврежден, его можно подлатать на **MFB** в дальней части базы. Через минуту после начала боя с роботами противника прилетит ваша авиация, которая окажет существенную помощь в уничтожении атакующих пиратов. Как только все пираты будут уничтожены, миссия завершится победой.

ОПЕРАЦИЯ 1 МИССИЯ 4

Найти и уничтожить

Проверить все навигационные точки
Уничтожить всех роботов пиратов
Уничтожить все грузовые челноки

Не стреляйте сразу в разведывательную машину **Swiftwind**, маячащую на границе зоны радара, — лучше займите перед этим позицию повыше. После уничтожения разведчика появятся девять танков **Bulldog**, которые лучше выносить издалека. Расправившись с танками, продолжайте путь к навигационной точке Альфа и затем в сторону Бета.

У Бета вас ждет бой с четырьмя роботами **Raven**. Концентрируйте свой огонь и огонь напарников на одном роботе из четырех — таким образом вы быстро уничтожите врагов без особых потерь брони и боеприпасов. Достигнув точки Бета, поворачивайте в сторону Гамма и по пути внимательно следите за показаниями радара.

В скором времени вы будете рядом с космопортом пиратов, откуда они собираются вывезти максимальное количество кристаллов. Вы, естественно, не должны этого допустить. Для начала заберитесь повыше и уничтожьте ближайшие к вам центры контроля ракетных турелей, дабы не усложнять себе жизнь и пореже слышать сигнал ракетной атаки. Установите напарникам цели — два **Gougar'а** и **Loki**, а сами займитесь челноками, расставленными на взлетном поле. Здесь как нельзя лучше пригодятся большие лазеры, поскольку один выстрел из них уничтожает один челнок. На моем роботе было три лазера, что позволило взрывать челноки прямо рядами. Включив циклический режим, работайте по полной программе. Нельзя упустить в атмосферу ни один челнок, иначе миссия будет прова-

лена. После уничтожения челноков вы можете помочь своим напарникам справиться с мехами противника. В финале вас ждет заставка о путешествии на Кентарес IV по контракту с Домом Штайнера.

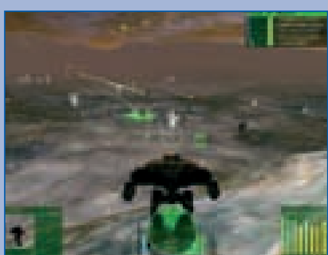
ОПЕРАЦИЯ 2 МИССИЯ 1

Прорыв

Эскортировать технику поддержки до безопасной точки вне города
Эскортировать технику поддержки в точку Эпсилон
Уничтожить все силы противника в точке Альфа
Уничтожить установки Calliope в точке Бета
Перехватить и уничтожить патруль роботов Дресари

Ну вот и Кентарес IV, наконец-то! Правда, высадка получилась не совсем победоносная: пришлось лететь «контрабандой» на борту торгового шаттла. После приземления на планету встает вопрос об уходе из опасной местности космопорта.

Продвигайтесь в точку Альфа, где загружается шаттл Дресари. Как только вас заметят, вы будете атакованы несколькими танками и установками **SRM** и **LRM**. Постарайтесь с ходу уничтожить



LRM-установки, поскольку именно они представляют наибольшую опасность. После уничтожения техники направляйтесь в сторону Бета.

По дороге вам встретятся два **Raven'а**, но это уже не противники для вашего ланса. Разберите на запчасти их и заодно пару турелей на выезде из порта.

У точки Гамма вас уже ждут два штурмовых танка **Demolisher 2** и один **Myrmidon**. Не подпускайте их слишком близко к конвою и старайтесь уничтожить издалека, как и 6 летающих противников, которые появятся минуту спустя.

Пока вы разбирались с мелкими противниками, к космопорту вернулся патрульный ланс Дресари, состоящий из **Ryoken'а**, **Osiris'а** и **Hellspawn'а**. Из-за этой новой опасности точку выхода переносят в Эпсилон, а вам дают задание уничтожить ланс противника. Концентрируйте огонь на **Ryoken**, а затем уже на всех остальных. После уничтожения вражеского ланса отправляйтесь в точку Эпсилон, и миссия успешно завершится.

ОПЕРАЦИЯ 2 МИССИЯ 2

Очистка неба

Уничтожить патрули охраны
Уничтожить ангар и контрольную вышку в точке Альфа
Помочь повстанцам отразить атаку

Буквально в нескольких сотнях метров от стартовой точки вас ожидает приятная компания из десятка разнообразных летающих целей, которые постараются нанести вам максимальный урон. Следом за ними в радарной зоне появится первый патруль, состоящий из **Raven'а**, **Osiris'а** и **Wolfhound'а**. Советую концентрироваться на **Wolfhound'е** и лишь потом добивать «мелочь». После зачистки этого района двигайтесь в сторону Альфа для встречи со вторым, более внушительным патрулем — **Catapult**, **Ryoken** и **Uziel**. Прикажите напарникам отвлекать **Catapult'у**, чтобы не получить пачку **LRM** в спину в самом разгаре боя, а сами разберитесь с **Ryoken'ом**. Покончив с патрулями, переходите к полномасштабной атаке на авиабазу противника. База охраняется пятью турелями **Calliope**, одним **Shadowcat'ом**, одним **Hellspawn'ом** и несколькими истребителями. Все внимание должно быть уделено турелям, иначе вам долго не протянуть. На всякий случай на базе оставили **MFB**, вот только находится она на другом конце и добраться туда тяжеловато. После уничтожения вышки и ангара появится дополнительное задание: оказать помощь повстанцам. Хотя вы имеете полное право просто закончить миссию, я советую помочь ребятам, они вам еще пригодятся. Два повстанца сражаются против вражеских **Bushwacker'а** и **Chimera**. Разбирайте их в любом порядке, только в быстром темпе. Когда противники будут разобраны, миссия закончится победой.

ОПЕРАЦИЯ 2 МИССИЯ 3

Захват роботов

Уничтожить защитников базы
Уничтожить антенну в точке Альфа
Уничтожить контрольную вышку турелей в точке Гамма
Защитить техников во время захвата базы
Помочь повстанцам в точке Дельта

Прямо в начале миссии вас встретит пара истребителей **Nightshade**, а также мехи **Osiris** и **Uller**. Разобравшись с ними, идите к Альфа и уничтожайте антенну. Сразу же появятся вражеские **Uziel** и **Hellspawn**. Уничтожьте их, а также появившийся чуть позже **Cougar**. В этот момент придет сообщение о сражении повстанческого робота с дресаровцами в точке Бета. Направляйтесь туда и помогите несчастному **Osiris'у** в битве против **Wolfhound'а**, **Cougar'а** и **Osiris'а**.

Теперь ваш путь лежит к базе в точке Гамма, охрану которой составляет парочка **Osiris'ов**, один **Ryoken**, два танка **Demolisher 2,** куча мелкой техники и много-много турелей. Стоит уничтожить башню управления турелями, находящуюся в ближайшей к вашей позиции части базы, тогда турели скоро станут вашими. Основную опасность представляют танки **Demolisher 2,** поэтому они становятся главной целью. Разобрав всех противников, почините робота в **MFB** на базе и приготовьтесь к атаке вражеской бронетехники. На базу нападут несколько **LRM Carrier'ов** и танков **Bulldog**. Скорее всего техники успеют перенастроить турели, и работы у вас будет мало. Вскоре поступит сигнал повстанцев из точки Дельта. Туда вам и предстоит отправиться.

В Дельте четыре легких робота повстанцев сражаются со звеном дресаровцев, состоящим из **Catapult'ы**, **Bushwacker'а**, **Ryoken'а** и **Chimera**. Они уже потрепаны, но все равно опасны. Уничтожьте **Catapult'у**, а затем всех остальных по порядку.

ОПЕРАЦИЯ 2 МИССИЯ 4

Засада

Устроить засаду и уничтожить всех вражеских мехов
Оставаться в пассивном режиме радара до момента срабатывания ловушки

Вероятно, это самая короткая миссия за всю вторую операцию. Для ее выполнения рекомендую взять прыгающего робота с большими лазерами и **ER PPC**. Миссию вы начинаете на возвышенности, с которой неплохо просматривается весь каньон. Сразу переходите в пассивный режим радара (CTRL+R) и ждите сигнала от напарников. По каньону движется конвой из шести роботов — три **Chimera**, одна **Catapult'а**, один **Uziel** и один **Ryoken**. Как только вам дадут сигнал к атаке, включайте радар и, не сходя с возвышенности, стреляйте по **Catapult'е** противника. Старайтесь стоять таким образом, чтобы по вам не могли попасть. Выпрыгивайте вверх и стреляйте по попадающимся в зону обзора роботам противника. Миссия закончится после уничтожения всех шести вражеских мехов.

ОПЕРАЦИЯ 2 МИССИЯ 5

Уничтожить конвой MODL

Уничтожить конвой MODL
Оторваться от вражеских мехов и прибыть в точку Зета

В начале миссии ваш путь лежит в точку Альфа, где уже сканирует местность ваш помощник. По пути можно сбить пролетающий мимо **Nightshade**, хотя можно и оставить его и без внимания. Прибыв в точку Альфа, вы встретитесь с авангардом сил противника, состоящим из мехов **Ryoken**, **Hellspawn** и **Loki**. Уничтожив эту троицу, продвигайтесь в точку Бета и ждите появления конвоя.

Конвой из двух **MODL** охраняется лансом из четырех мехов — **2 Argus**, **Shadowcat** и **Uziel**. Но самое противное заключается в том, что неподалеку передвигается и арьергард противника, состоящий из тяжелых роботов **Loki**, **Thor**, **Catapult** и **Ryoken**. В ваше задание не входит уничтожение всех и вся, нужно вынести только **MODL** и затем сделать ноги из зоны боя. Я действовал следующим образом. Используя дальнобойное вооружение и стрельбу по гусеницам **MODL**, я остановил их на достаточном



расстоянии, чтобы не мешали импульсные лазеры. Затем была полностью вынесена охрана конвоя, уничтожен арьергард, ну а в конце концов из тех же дальнобойных орудий были прикончены и сами **MODL**. В результате потерь не было, повреждены два меха. А можно было просто натравить напарников на охрану, а самому расстрелять **MODL** издалека, смотавшись затем с напарниками в точку Зета. Тут уж кому как нравится.

ОПЕРАЦИЯ 2 МИССИЯ 6

Уничтожить Кейси Нолана

Уничтожить Кейси Нолана
Вступить в бой с кадетами у точки Альфа

Стоит сказать, что на эту миссию необходимо брать дальнобойное оружие. Лучше всего подойдет **Light Gauss Rifle**, **Clan Gauss Rifle** и **ER Large Laser**.

В начале миссии обратите внимание на гору слева. За ней находится **Mobile Field Base**, в которой есть возможность починить робота в случае больших повреждений. Постарайтесь пройти незамеченными до точки, где находится **MFB**, и лишь оттуда двигайтесь к точке Альфа. У Альфы тренируется парочка кадетов под присмотром двух инструкторов. Набор мехов — **Osiris**, **Raven**, **Cougar** и **Chimera**. Вам для успешного окончания второго задания необходимо уничтожить двух роботов из четырех. Атакуйте **Cougar'а** и **Osiris'а**, они убиваются достаточно быстро. После начала атаки с базы стартует вражеское подкрепление в составе **Thor'а** и парочки **Osiris'ов**. Разбирайтесь с этими «помощниками», пока вам не сообщат о запуске реактора робота Кейси Нолана. В этот момент все роботы противника начнут отходить к своей базе, а вам стоит пополнить боезапас и отремонтироваться в **MFB**.

Вскоре вы увидите **Mauler** Нолана. Учтите, что его вооружение состоит из дальнобойных лазеров, ракет и, самое важное, тяжелых пушек. Именно поэтому я советовал брать с собой дальнобойное оружие. Если подпустить Нолана вплотную, долго вы не протянете, все же у него машина штурмового класса. Постарайтесь отбить роботу одну ногу и замедлить его продвижение, а затем добить его, держась на почтительном расстоянии и по мере надобности производя ремонт в **MFB**.

Миссия закончится после уничтожения Кейси Нолана.

Civilization III

Дополнительная информация: http://www.civ3.com

Анатолий Норенко

От редакции: Civilization III – игра чрезвычайно необычная и исключительно многогранная. Каждый раз вам придется заново выбирать стратегию, нюансы развития и тактику ведения боевых действий. Соответственно, универсальных советов и заведомо выигрышных ходов не существует. Нижеследующий текст является отражением опыта и знаний одного из наших авторов. Вы можете столкнуться с советами, которые покажутся вам субъективными... В случае с Civilization III это вполне нормально.

ВРЕМЕНА ПЕРЕМЕН

Если вы имели счастье играть в предыдущие «Цивилизации», третья часть серии должна показаться вам знакомой, хотя она и содержит довольно внушительное количество изменений. Среди всего прочего можно выделить следующие наиболее значимые моменты:

1 Меню стало значительно проще, все основные функции теперь находятся на экранах Советников, а приказы юнитам отдаются посредством маленьких кругленьких кнопочек внизу экрана. Нижний ряд — стандартные приказы, такие как **Hold** (пропустить ход), **Go To** (направить юнит в указанный квадрат) и другие. В верхнем ряду находятся приказы для выбранного юнита, которые можно осуществить в данный момент времени.

2 Любая цивилизация всегда отличалась уникальным взглядом на существование, но теперь все нации приобрели и определенные игровые преимущества. Также у каждого народа появился специальный юнит, доступный только ему одному.

3 Стало возможным получение очков за развитие культуры (**culture points**). Они начисляются за возведенные Чудеса Света (**Wonders**) и различные улучшения городов (**city improvements**) — Храмы (**Temples**) и Библиотеки (**Libraries**). Культурная ценность каждого города выражается в размере сферы его влияния, а суммарные сферы влияния всех городов определяют национальные границы государства.

4 Варвары теперь не появляются неизвестно откуда. У них есть свои лагеря, которые можно и нужно навещать с целью разжиться золотом. Сами варвары не станут захватывать незащищенный город, они просто поорудуют в нем на славу и двинутся дальше.

5 Торговля больше не осуществляется путем перемещения по карте соответствующих юнитов, для этой цели теперь существуют торговые сети, состоящие из дорог, морских портов и аэропортов.

6 Вражеские силы теперь способны прибирать к рукам беззащитных юнитов — Поселенцев (**Settler**), Рабочих (**Worker**) и все виды артиллерии. Захваченные юниты сохраняют свою национальность, но, тем не менее, служат своему новому правителю верой и правдой. Захваченный Поселенец превращается в двух Рабочих, так как идея основывать города только из иностранных граждан не является очень хорошей.



7 Никто не способен создавать лидеров — они возникают сами по себе в пылу сражений. Вернувшись в город, лидер может стать Армией (**Army**) или же предоставить городу **400 Shields** и завершить таким образом начатую постройку Чуда Света или улучшения города.

ЗАРОЖДЕНИЕ ЦИВИЛИЗАЦИИ

Прежде чем начать полноценную игру, не поленитесь пройти **Tutorial**, где вам придется потрудиться над становлением случайно выбранной цивилизации на самом простом уровне сложности, при этом получая различные подсказки от своих Советников.

Познакомившись таким образом с основами, начинайте новую игру. На первом экране вам предстоит задать вид игровой вселенной по своему вкусу. Учтите, что игры на маленьких картах, как правило, непродолжительны, так как племена быстро находят друг друга. А огромный размер территории может привести к тому, что вам придется сперва долгое время развиваться в гордом одиночестве и лишь потом меряться силами с конкурентами.

Выбор сухого климата (**Arid**) повлечет создание большего количества равнинных (**Plains**) и пустынных (**Deserts**) площадей. При влажном (**Wet**) климате преимущество отдается джунглям (**Jungle**) и плодородным почвам по берегам рек (**Flood Plains**). Поэкспериментируйте с выбором температуры и возрастом Земли. К тому же можно регулировать деятельность варваров в игре. Для тех, кто ненавидит насилие и предпочитает мир во всем мире, предусмотрен режим **Sedentary**. А выбрав **Raging**, не удивляйтесь, что варварские племена будут атаковать вас с завидным постоянством. Задав приглянувшиеся вам установки, переходите на второй экран.

К выбору народа, которым вы будете править, необходимо подойти со всей надлежащей ответственностью. Прежде всего, решите, какой тип игры для вас ближе. Вы прирожденный полководец, мечтающий снести все живое с лица Земли? В вас живет дух Билла Гейтса, и вы предпочитаете просто все скупать? Или, быть может, вашим дальним родственником был великий Ньютон, и вас теперь манят научные открытия? Всего существует шесть характеристик (**Commercial**, **Expansionist**, **Industrious**, **Militaristic**, **Religious** и **Scientific**), из которых выбирайте нужные вам две.

Религия и торговля, к примеру, у Индии, вряд ли станут вашим выбором, если вы собираетесь затеять Мировую Войну. Для этой цели больше подойдет Китай. Если же вас в первую очередь интересует наука и расширение территорий, обратите внимание на Россию. А вот выбор Германии — вопрос спорный, ведь военные действия и научные исследования не всегда являются совместимыми элементами в этой игре.

Также заметьте, что у каждой нации есть специальный юнит, присущий только ей



одной, и два определенных достижения (**advance**), с которыми она начинает игру. Чтобы посмотреть на специфику каждого народа, нажмите на кнопку описания (**Description**) под изображением предводителя.

Ориентируйтесь прежде всего на то, каким образом вы собираетесь достичь победы в игре. Существует несколько способов. Можно построить космический корабль для полета к **Alpha Centauri**, сосредоточившись на исследованиях и производстве соответствующих компонентов; можно завоевать 2/3 территории мира; остаться единственной цивилизацией, уничтожив всех конкурентов; стать главой Объединенных Наций (**United Nations**) или же охватить весь мир своей культурой. Если же никто не выиграет до последнего года в игре, победителем автоматически станет цивилизация, набравшая больший **Civilization Score**. **CS** — это средняя величина набранных очков за все время игры, которые отображаются на экране **Histograph**, вызываемом кнопкой F8.

Уровень сложности игры варьируется от **Chieftain** (для начинающих игроков) до **Diety** (для настоящих профессионалов своего дела). Как говорят сами разработчики, выиграть на нем можно, но лишь в теории. Согласитесь, что звучит это вызывающе. **Choose wisely**. Итак, все настройки произведены, пора браться за дело.

ВЫЖИВАТЬ И РАЗВИВАТЬСЯ

Согласно обновленной теории Сида Мейера, в благополучии цивилизации существуют несколько основополагающих аспектов. Подробнее о каждом из них.



Исследования. На ранних стадиях игры вы столкнетесь с необходимостью исследования окружающего вас мира. Большая часть карты окрашена в черный цвет, а вам необходимо искать ресурсы и места для основания своих городов. Не забывайте строить города на приличном расстоянии друг от друга, дабы в ходе роста зоны их влияния не пересекались. Также вам нужны союзники — и враги, конечно. Почему бы не обнаружить их раньше, чем они обнаружат вас?

Экономика. По мере развития цивилизации вам придется иметь дело с постоянно растущей потребностью в различных ресурсах. Используя территорию по своему усмотрению и регулируя ставки налогов, вы можете контролировать развитие своей цивилизации и объем производимых городами благ. Вы желаете превратить цивилизацию в дойную корову? Нет проблем, установите высокие ставки налогов, а расходы на науку сократите! Вы просто сходите с ума по маленьким человечкам на экранах своих мониторов? Почему бы тогда не сделать их счастливыми? Организуйте торговлю с другими цивилизациями и закупите для своих горожан предметы роскоши — пусть порадуются!

Знания. Снизив ставки налогов и установив высокий уровень науки, вы заметите, с какой частотой ваше население начнет производить научные открытия. С каждым осуществленным достижением будут доступны новые горизонты для изучения, а также появится возможность производить новые юниты, городские улучшения и Чудеса Света.

Завоевания. Не бывает мира без войны, и кому-то необходимо в ней участвовать. Вы можете избрать политику беспощадного завоевателя или же стараться избегать конфликтов всеми возможными способами. Так или иначе, со злобными варварами дело иметь придется всем.

Правильная стратегия — объединить все эти аспекты в неразлучное единство. Лишь достижение баланса знаний, денежных ресурсов, военных сил, культурных достижений и дипломатических отношений позволяет устоять в любом, самом тяжелом кризисе.

ANCIENT TIMES

Сразу же стройте свой первый город, не теряя драгоценных ходов на поиски лучшей местности. В конце концов, вы же не ограничитесь одним городом? Для других можно найти местность и получше. Начинайте изучать Алфавит (**Alphabet**), затем Письменность (**Writing**), Кодекс Законов (**Code of Laws**), Философию (**Philosophy**) и затем создавайте Республику (**The Republic**).

В этой эпохе имеются две возможные формы правления: Республика и Монархия. В зависимости от выбранной вами нации, какого-то статуса достичь будет легче. К примеру, ацтеки (с упором на военные действия и религию) имеют все шансы наполовину сократить время для достижения Монархии. Дело в том, что у них уже в самом начале имеются два из четырех необходимых достижений — **Ceremonial Burial** и **Warrior Code**.

Монархия позволяет вам иметь больший военный штат и дает возможность платить за ускоренное производство. У Республики, конечно, тоже есть преимущества, особенно если ваш выбор – исследования. Этот тип государственного устройства позволяет получать дополнительную торговлю с квадрата, где она уже имеется. Направив полученную выгоду на исследования, вы дадите неплохой толчок науке.

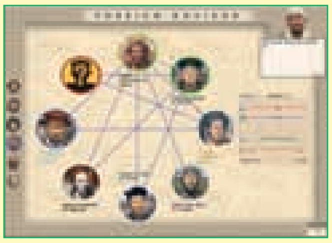
Одним из лучших решений в этой эпохе для вас может стать Великая Библиотека (**The Great Library**), которая позволяет получить любое достижение, имеющееся у двух других известных вам цивилизаций. Конечно, если у вас на уме одни завоевания, можно просто избежать необходимых для нее **Alphabet**, **Writing** и **Literature**, но это не разумно.

Говоря о Чудесах Света, необходимо понимать, какую пользу можно извлечь из них на ранних стадиях игры. Эти произведения зачастую могут стать основными генераторами очков культуры, к тому же они будут служить вам верой и правдой долгие года. Безусловно, со временем они устареют, но их вклад в культуру все равно неоценим.



Другой важный момент — строительство в городе Водопровода (**Aqueduct**), необходимого для того, чтобы население смогло превысить отметку 6. Также прокладывайте дороги между городами, да и вообще, они нигде не помешают.

Если вы все-таки решили стать завоевателем, спешите направить исследования на **Iron Working**. Отыскав местные источники железной руды, вы сможете уже и помечтать о военном походе. Особенно это касается персов, чьи Бессмертные (**Immortals**) имеют самую высокую силу атаки среди юнитов этой эры, и римлян, чьи Легионеры (**Legionary**) имеют приличную силу защиты. Если с железом все-таки туго, можно скопить приличное количество примитивных Копьеносцев (**Spearmen**) и Лучников (**Archers**) и отобрать ресурс у конкурента. Или же придется добывать железо посредством торговли, предварительно изучив Письменность. Ну, а лучшим юнитом этой эпохи по праву считается **Swordsman**.



MIDDLE AGES

Это как раз та эпоха, где, скорее всего, придется сделать выбор между тщательным исследованием технологий и беспощадным использованием военных юнитов. Последнее менее интересно, так как вам будет нужно пропустить некоторые (или все восемь!) опциональных достижений.

Феодализм (**Feudalism**) дает доступ к **Pikemen** и Чуду Света **Sun Tzu's Art of War**, обеспечивающему Бараки (**Barracks**) во всех городах на одном континенте. Монотеизм (**Monotheism**) — тоже хороший выбор, так как при нем становится возможным создание улучшения города **Cathedral**, что поможет уменьшить число несчастных людей. Кстати, Висячие Сады (**The Hanging Gardens**) позволяют бороться с несчастьем по всей территории. В принципе, ошибиться с выбором нельзя.

Среди Чудес Света и улучшений для городов этой эпохи можно выделить Университет Ньютона (**Newton's University**), Обсерваторию Коперника (**Copernicus' Observatory**) и Университеты (**Universities**). Все это очень хорошо помогает для ускоренного получения новых достижений. А вот Малое Чудо Света Военная Академия (**Military Academy**) обеспечивает создание Армии в городе без участия лидера.

Наиболее сильные атакующие юниты в этой эпохе — конники, так что к этому нужно готовиться еще в предыдущей эре. Наиболее выгодными являются Рыцари (**Knights**), которые защищаются как Pikeman, передвигаются как **Horseman** и атакуют как **Longbowman**. Пока вы будете располагать такими стратегическими ресурсами, как лошади (да-да, это тоже ресурс!) и железная руда, можно думать о расширении своей империи. После открытия Пороха (**Gunpowder**), вам откроется доступ к ресурсу Селитра (**Saltpeter**), а значит, и к созданию первых примитивных «пороховых» юнитов. Помимо **Musketmen** вы сможете производить Кавалерию (**Cavalry**), самый мощный атакующий юнит этой эпохи.

Собрав приличное количество Пушек (**Cannons**), для производства которых необходима железная руда и селитра, вы сможете достичь неплохих результатов как при обороне, так и при нападении. Если Катапульты (**Catapults**) в Древней Эре были эффективны для разрушения стен города и абсолютно бесполезны на поле боя, то пушки одинаково хороши как для защиты своих городов от нападения, так и для атаки городов неприятеля.

Мировой Океан становится значимым путем для торговли ресурсами с другими цивилизациями — конечно, после того как вы произведете необходимые достижения. Открыв Магнитные Свойства (**Magnetism**), вы получите Фрегаты (**Frigates**), морские юниты со способностью бомбардировки. Можете быть уверенными, что после атаки Фрегатами очередного вражеского города, последний выйдет из игры на несколько ходов. Капер (**Privateer**) менее мощный, чем Фрегат, но зато он способен атаковать, не выдавая при этом своей национальности, и, следовательно, не активируя режим войны.

INDUSTRIAL AGES

В этой эре, вероятнее всего, без конфликтов уже не обойтись. Цивилизации активно развязывают войны друг с другом за обладание стратегическими ресурсами. Своего апогея действие достигает, когда в борьбу ввязываются сбалансированные и устойчивые цивилизации.

Первым делом начните развивать Медицину (**Medicine**), затем Санитарию (**Sanitation**), особенно если после предыдущей эры некоторые из ваших городов разрослись и остановились на населении числом в 12 единиц. Получив Санитарию, вы сможете начать строить больницы (**Hospitals**). Это улучшение позволит вашим городам осуществлять



безграничный рост населения, правда, до тех пор, пока у вас будет иметься в наличии продовольствие.

В этой эпохе вы сможете построить не очень много различных Чудес, но те, что имеются, весьма полезны. Подумайте о создании Теория Эволюции (**Theory of Evolution**), которая дает два бесплатных достижения цивилизации. Это особенно хорошо ввиду того, что в этой эпохе достижения весьма дорогостоящи. Чудо Дамба Гувера (**Hoover Dam**) предоставляет возможность заменить ваши заводы по всему континенту на безвредные Гидро-Заводы (**Hydro Plants**), таким образом повысив производительность и сократив уровень загрязнения в городе. А развитие Шпионажа (**Espionage**) делает доступным создание Разведывательного Агентства (**Intelligence Agency**), которое позволит изменить весь ход игры путем активации разведывательных миссий.

Что же касается юнитов, то в Индустриальной эпохе у вас имеется довольно-таки приличный арсенал. Пехота (**Infantry**) — один из лучших юнитов этой эры, для производства которого необходима Резина (**Rubber**). Все, что требуется, — это получить достижение **Replacement Parts**. Двух мощных юнитов Пехоты в городе хватает для обеспечения надлежащей защиты. Артиллерия (**Artillery**) также весьма полезна, и хотя у нее скромный радиус стрельбы, это оправдывается тем, что ей не нужно ресурсов. Однажды направив Артиллерию в атаку на город, вы будете приятно удивлены, обнаружив в нем разрушенные улучшения, поредевшее население и поврежденные юниты.



Если неприятельский город трудно захватить, то подумайте: а не лучше ли просто превратить его в развалины? Производство атакованной цивилизации явно сократится, а если вы еще будете мародерствовать на окружающих город торговых путях, это не даст врагу получить подкрепление. Морские юниты этой эпохи весьма эффективны при бомбардировке. Получив достижение **Refining**, вы сможете добывать Нефть (**Oil**) и производить Линкоры (**Battleships**) и Разрушители (**Destroyers**). Они более подвижны, чем артиллерия, и к тому же не могут быть захвачены врагом.

Нельзя забывать и о Воздушных Силах. Они осуществляют воздушные перевозки между городами и к тому же образуют торговые сети. Ко всему прочему, с добычей нефти вы получите доступ к производству Бомбардировщиков (**Bombers**), Истребителей (**Fighters**) и Вертолетов (**Helicopters**). Истребители способны лишь слегка потревожить наземные юниты и улучшения противника, но зато они обеспечивают надежный боевой контроль воздушного пространства над вашим городом. Бомбардировщики по силе атаки чуть уступают Артиллерии, но имеют больший радиус стрельбы и неуязвимы для большинства наземных юнитов. На Вертолеты можно грузить некоторые юниты (например, пеших солдат), а потом сбрасывать их на квадраты в рабочем пространстве.

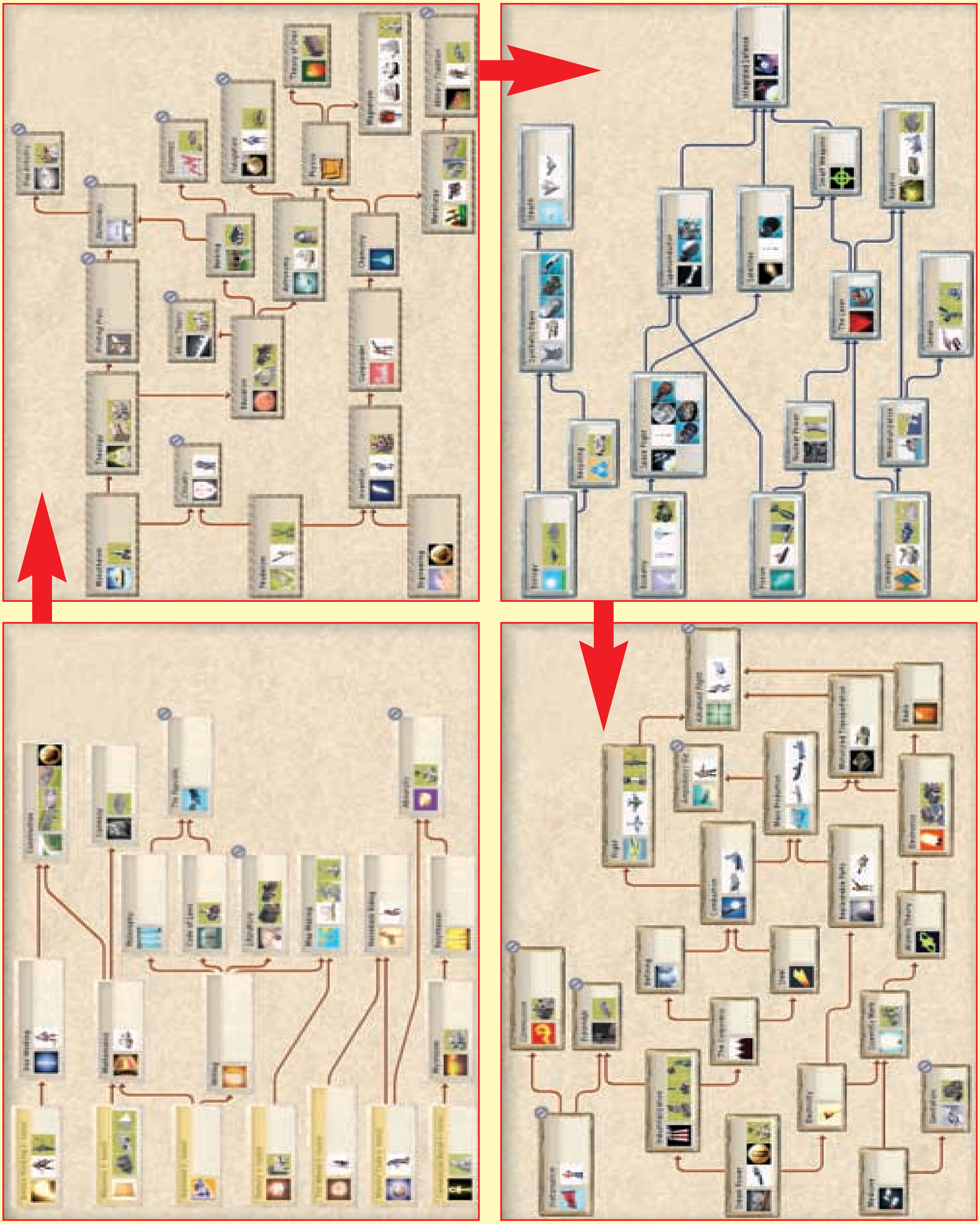
Учтите, что к концу эры стратегические ресурсы будут нужны, как никогда! Постарайтесь заранее обеспечить их наличие.

MODERN TIMES

В последней эре **Civilization III** вы проведете больше всего времени. Добравшись до этой эпохи и, следовательно, пережив предыдущие три эры, вы уже должны твердо определить, какая победа вам необходима. Все усилия будут направлены только на ее достижение.

Допустим, вам захотелось выиграть Космическую Гонку. В этом случае необходимо сфокусироваться на обеспечении необходимых достижений, для того чтобы получить 10 компонентов для пост-

Древо технологий





ройки космического корабля. Первое достижение — Космический Полет (**Space Flight**) — делает доступным производство **SS Cockpit**, **SS Docking Bar** и **SS Engine**. Достижение **Synthetic Fibers** позволяет создать компоненты **SS Exterior Casing**, **SS Stasis Chamber** и **SS Storage/Supply**. Достижение Сверхпроводимость (**Superconductor**) наградит вас доступом к компонентам **SS Fuel Cells** и **SS Life Support System**. Наконец, достижение **The Laser** дает **Planetary Party Lounge**, а **Satellites** — **Thrusters**. К тому же, вам необходимо еще задействовать **Rocketry** для получения доступа к Алюминию (**Aluminum**) и **Fission** для получения Урана (**Uranium**). Дело в том, что Алюминий и Уран являются стратегическими ресурсами, необходимыми для производства частей корабля. Рецепт, согласитесь, получился дорогостоящий, так что в любом случае выбор за вами.

Предположим, вы мирно жили с соседями, да и создавать космический корабль кажется вам занятием нудным. Тогда можно сделать свою цивилизацию примером для всеобщего подражания. **Fission**, помимо помощи в достижении космических просторов, позволяет получить доступ к основанию Объединенных Наций (**The United Nations**), одного из Чудес этой эры. После его создания у вас появляется весьма реальная возможность победить в дипломатической гонке.

Самые активные конкурирующие цивилизации в Современной эпохе страдают от страшного загрязнения. К счастью, в вашем распоряжении могут быть достижения, которые помогут бороться с этим последствием промышленной активности. Все начинается с достижения Экология (**Ecology**), которое позволяет создавать такие улучшения городов, как **Mass Transit** и **Solar Plant**. Если у вас есть угольные заводы (**Coal Plant**), загрязняющие окружающую среду, то самое время от них отказаться и заменить их **Solar Plant'ами**, обеспечивающими повышенный на 50% уровень производства и полное отсутствие загрязнения. Можно продолжить с достижением **Recycling** и построить **Recycling Centers** — тогда реальностью для вас станут очень большие города с низким уровнем загрязнения.

Боевые действия теперь приобрели более выраженный летальный характер.



Атомные подводные лодки (**Nuclear Submarines**), ставшие доступными после **Fission**, и тактические ядерные боеголовки (**Tactical Nuke**) от **Space Flight**, вместе образуют неземную силу. К тому же они практически невидимы, только вражеские подводные лодки и **AEGIS Cruisers** могут рассекретить их местонахождение. В принципе, можно спокойно бороздить водные просторы и навещать конкурентов. Правда, атомные подводные лодки могут нести только одну боеголовку, но согласитесь, что стая из четырех-пяти подводных лодок нанесет весьма приятный визит важнейшему городу конкурентов. Более разрушающим эффектом обладают **ICBM**, которые становятся доступны после достижения **Satellites**. **ICBM** способны нанести удар в ЛЮБУЮ ненавистную вам точку глобуса.

Отличным средством является также точная бомбардировка (**Precision Strike**), которая становится доступной при открытии **Smart Weapons**. Это достижение позволяет **Stealth Bombers** и **Stealth Fighters** разрушать только улучшения городов, что уменьшает количество потерь среди самого населения. Можете быть уверены в том, что после завершения подобной атаки вражеские города, которые вы желаете захватить, останутся большей частью целыми и невредимыми.

Что касается **Mech Infantry** и **Modern Armor**, они требуют огромного количества стратегических ресурсов, но зато являются самыми опасными неядерными военными юнитами на поле боя. У **Mechanized Infantry** защита практически в два раза больше, чем у обычной Пехоты, а **Modern Armor** атакует в полтора раза мощнее, чем Танк (**Tank**).

Ваша стратегия в этой эпохе должна основываться прежде всего на достижении одной из шести возможных побед, выбранной вами еще в самом начале игры. Легче всего, конечно, достичь дипломатической победы, построив раньше других **United Nations**. Если вы всегда ориентировались на военные действия, теперь самое время добить оставшихся противников. А вот постройкой космического корабля на **Alpha Centauri** вам стоит заняться, только если вы твердо уверены в мощности своей индустриальной базы. В любом случае, просто разрешите пожелать вам удачи!

НЕСКОЛЬКО СОВЕТОВ НАПОСЛЕДОК

1 В принципе, оптимальная стратегия игры заключается в создании хорошо защищенной и продвинутой цивилизации в течение первых двух эпох, а затем уже придет время войны.

2 Прежде чем объявить кому-либо войну, убедитесь в том, что вы действительно способны противостоять оппоненту. На экране переговоров ваши Советники поделятся с вами всей необходимой информацией.

3 Во время войны не бросайте своих рабочих на произвол судьбы — их могут захватить враги. Лучше всего просто загонять рабочих в города и освобождать от обязанностей.

4 Необходимо группировать все свои военные силы. Один в поле не воин. Разбрасывать силы по округе — дело напрасное и постыдное.



5 Никогда не ленитесь посылать Скаутов для исследования территорий. При основании новых городов, старайтесь располагать их на достаточном расстоянии друг от друга – ведь по мере роста их зоны влияния могут столкнуться.

6 Необходимо уже в самом начале игры строить дороги и соединять ими города. Также старайтесь находить любые квадраты земли с роскошью и прочими ресурсами и забирать их во владения своей империи. И это, кстати, еще раз подтверждает необходимость наличия дорог: ведь соединенные города делятся полученными ресурсами.

7 Среди всех Чудес Света наиболее ценными являются:

J.S. Bach Catheral — уменьшает количество несчастного населения

Sistine Chapel — удваивает эффект всех Соборов (**Cathedral**) в городах

Cure for Cancer — уменьшает количество несчастного населения

Smiths Trading Company — устраняет издержки на производство торговых улучшений города, таких как Банки (**Banks**), Порты (**Harbors**), Аэропорты (**Airports**), и сохраняет тем самым приличное количество денежных ресурсов

Universal Suffrage — сокращает несчастье во время войн

8 Будьте осторожны, когда соседние цивилизации просят вас о чем-либо. Если им необходима Селитра, значит, у них ее нет. Как следствие, они не способны создавать Мушкетеров (**Musketmens**). Так зачем давать им такое преимущество? То же самое с углем, который необходим для постройки железных дорог и угольных заводов. Железные дороги — это просто потрясающее преимущество. И зачем им делиться?

С другой стороны, если у вас хорошие отношения, то обмена можно не бояться, тем более что стратегические ресурсы всегда в цене. Торговля предметами роскоши особо не одобряется, ведь это хороший потенциал для роста городов. Но если вам очень необходимы такие ресурсы, как нефть и уголь, о сделке можно еще подумать.

Если вы все-таки продали какое-то достижение, попытайтесь всучить его еще и другим цивилизациям. Все равно рано или поздно другие народы получат это достижение, так почему бы сразу не сорвать большой куш?

9 Используйте экран переговоров, чтобы узнать, в каком направлении развиваются другие цивилизации, и старайтесь следовать в противоположном направлении. Затем можно произвести выгодную сделку, а еще лучше, украсть полученные ими технологии. Зачем тратить время и силы на исследования, когда другие с радостью выполнят их за вас? END

Commandos 2



Боевая тревога!

Беспрецедентная миссия от «Страны Игр» и Snowball Interactive!



Боевая задача:
конкурс на лучшее прохождение Commandos 2

Регалии:
лучшие бойцы будут представлены к награде – коробочной версии стратегической игры «Европа 1492–1792: Время перемен»

Отчеты о выполнении задачи:
отправляйте в Командный Пункт (estrin@gameland.ru)

КОДЫ

PC

STAR WARS: GALACTIC BATTLEGROUNDS (DEMO)

Выиграть текущую миссию — войдите в меню чата и напечатайте «**Luke Skywalker**»

S.W.I.N.E.

Зажмите одновременно клавиши [SHIFT] + [ENTER], чтобы вызвать консоль, и вводите следующие коды:
smarten — повысить ранг выбранного юнита
mo money — получить 1000 Credits
quicker than death — убивать вражеских юнитов с одного выстрела
blitzkrieg — пропустить уровень
instant delivery — увеличить скорость юнитов

DEADLY DOZEN

cheatcheat — включить режим чит-кодов
ammo — бесконечный боезапас
godmode — режим Бога
fly — режим полета
invis — невидимость

WORLD WAR 2: IWO JIMA

Во время игры нажмите «~», чтобы вывести консоль, в которой можно вводить следующие коды:
give XXX — получить оружие (XXX — оружие из предлагаемого ниже списка):
Machete — мачете
Colt45 — Кольт 45
Rifle — винтовка
Bazooka — гранатомет
Machinegun — автомат
Flamethrower (или **Gasoline**) — огнемет
Landmine — мина

MYTH 3: THE WOLF AGE

Доступ ко всем картам — зажав [SHIFT], выберите в меню «**New Game**».
Выиграть миссию — нажмите одновременно [CTRL], [ALT] и +.
Проиграть миссию — нажмите одновременно [CTRL], [ALT] и -.

PROJECT EDEN

Запустите игру с параметром «**-cheat**» (**C:\Project_Eden\Eden.exe -cheat**).
Во время игры кликните правой клавишей, чтобы вызвать меню.
В правом нижнем углу экрана при этом должен появиться восклицательный знак.
Теперь можно редактировать параметры всех персонажей.

MAT HOFFMAN'S PRO BMX

Поставьте игру на паузу, зажмите [SHIFT] и вводите следующие коды:
S66S — толстые деревья
4awd — идеальное равновесие
4w62 — добавить 8 минут на заезд
648w — доступ к уровню Burnside
648a — доступ к уровню School
648d — доступ к уровню Warehouse
648s — доступ к уровню Granny
as86wa84 — энергия для спецприемов все время на максимуме
466wss — увеличить счет в 10 раз
ssw664 — уменьшить счет в 10 раз

STAR TREK: AWAY TEAM

Во время игры вводите коды:
CHEATER — вкл/выкл режим чит-кодов
MEDIC — вылечить выбранного персонажа
IWIN — выиграть миссию

THE SIMS: HOUSE PARTY EXPANSION

Во время игры нажмите [CTRL] + [SHIFT] + [C], и в верхнем левом углу экрана появится экран ввода кодов. Для повторения последнего кода введите «!».
rosebud — 1000 Simoleons

EUROPA UNIVERSALIS

Во время игры нажмите [F12] и вводите в появившемся окне следующие коды:
richelieu — вкл/выкл режим, при котором вы контролируете все военные юниты
pappenheim — вкл/выкл «туман войны»
columbus — открыть все провинции
gustavus — повысить технологический уровень наземных войск
drake — повысить технологический уровень морских войск
cromwell — повысить технологический уровень городской инфраструктуры
polo — повысить уровень торговли
oranje — повысить параметр «Стабильность» на 3
cortez — вкл/выкл режим автоматического уничтожения аборигенов
alba — включить/выключить режим, при котором невозможны восстания
tilly — вкл/выкл режим, при котором управляемые компьютером оппоненты не могут объявлять вам войну
montezuma — добавить в сокровищницу 50.000 дукатов
pocahontas — добавить 10 колонистов
dagama — добавить 10 торговцев
swift — добавить 10.000 населения в столичную провинцию
vatican — добавить 10 дипломатов
tordesillas — вкл/выкл действие Тордезильского Договора, позволяющего Испании и Португалии нападать на кого угодно за пределами Европы
luther — вкл/выкл эффект Реформации (нации могут переходить в Протестантизм)
calvin — вкл/выкл эффект Джона Кальвина (нации могут переходить в реформистские конфессии)
trent — вкл/выкл эффект Трентского Совета (отменяет эффекты Джона Кальвина и Тордезильского Договора)
russianhordes — увеличить количество «пушечного мяса»
difrules — включить/выключить режим Бога
shogun — закрыть Японию
event [#] — включить событие (# — номер события из списка):
Событие 1 — восстание в случайно выбранной провинции
Событие 2 — восстание в случайно выбранной колонии
Событие 3 — религиозная революция
Событие 7 — религия
Событие 8 — еретики
Событие 9 — смерть
Событие 10 — совершенство
Событие 11 — безумие
Событие 12 — скандал
Событие 13 — подарок
Событие 14 — потеря золота
Событие 15 — неизвестность
Событие 16 — пропустить год
Событие 17 — колонист
Событие 18 — требование
Событие 20 — банк
Событие 21 — обмен валюты
Событие 22 — торговая компания
Событие 23 — закрытие порта
Событие 24 — дипломатия
Событие 25 — интенсивное воздействие
Событие 26 — Col Dyn
Событие 27 — изобретения
Событие 28 — торговцы
Событие 29 — украденные морские карты
Событие 30 — чума
Событие 31 — морская катастрофа
Событие 32 — политическая измена
Событие 33 — наземная технология
Событие 34 — морская технология
Событие 35 — повышение морали армии
Событие 36 — повышение морали флота
Событие 37 — аннексия
Событие 38 — сельское хозяйство
Событие 39 — пожар
Событие 40 — хорошее правительство
Событие 41 — плохое правительство
Событие 42 — духовенство несчастно
Событие 43 — художники несчастны
Событие 44 — крестьяне несчастны
Событие 45 — торговец несчастен
Событие 46 — минералы
Событие 47 — кризис
Событие 48 — коррупция
Событие 49 — отказ от уплаты долга
Событие 50 — серьезное оскорбление
Событие 51 — нация, имеющая торговые привилегии
Событие 52 — индустриальное развитие
Событие 53 — новый центр торговли
Событие 54 — торговые ограничения
Событие 55 — фортификация
Событие 56 — исследователь
Событие 57 — конкистадор

FREEDOM: FIRST RESISTANCE

Доступ к любым уровням:
Откройте файл «**freedom.cfg**» любым текстовым редактором и добавьте в последний раздел строку «**showmissions true**». Теперь через меню «**Load Game**» можно вызвать любой уровень.
Cheat-коды
Откройте файл «**action.cfg**» любым текстовым редактором и добавьте в самом начале строку «**bind tilde console**». Во время игры нажмите «~», чтобы вызвать консоль, и вводите коды:
toggleai — включить/выключить интеллект противников
toggledoors — отпереть все двери
toggledamage — включить/отключить нанесение повреждений всем персонажам
badguysarelousyshots.01 — снизить меткость противников
toggledetection — враги не могут вас засечь
gimme XXX — получить предмет («**XXX**» — название предмета из предлагаемого ниже списка):
allergen grenades — газовые гранаты
catteni blaster — бластер
catteni blaster ammo — боеприпасы к бластеру
catteni pistol — пистолет
catteni pistol ammo — боеприпасы к пистолету
rifle — винтовка
rifle ammo — боеприпасы к винтовке
toolkit — набор инструментов

PS one

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Сальто через уровень — поставьте игру на паузу, зажмите [L1] и нажмите: ▶, ▲
Режим диско — поставьте игру на паузу, зажмите [L1] и нажмите: ◀, ▶
Толстый скейтер — поставьте игру на паузу, зажмите [L1] и нажмите: 4✕, ◀, 4✕, ◀, 4✕, ◀
Тощий скейтер — поставьте игру на паузу, зажмите [L1] и нажмите: 4✕, ■, 4✕, ■, 4✕, ■
Пониженная гравитация — поставьте игру на паузу, зажмите [L1] и нажмите: ▶, ▲
Лунная гравитация — поставьте игру на паузу, зажмите [L1] и нажмите: ▲, ▼
Показать дату завершения разработки — поставьте игру на паузу, зажмите [L1] и нажмите: ▲, ▲

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

ДМИТРИЙ ЭСТРИН
estrin@gameland.ru

Не знаю, с чем можно связать очередной всплеск активности наших критиков, — скорее всего, с несдержанными письмами наших поклонников. Вторые, разумеется, не могут не раздражать первых. И наоборот. Впрочем, критикам я могу сказать то же самое, что и поклонникам. Все ваши предложения, вопросы и комментарии принимаются во внимание безо всякого исключения. Ну, а если вам кажется, что «Страна Игр» становится хуже, и особенно — что хуже становится не только «Страна Игр», но и все вокруг, мы можем только посочувствовать.



АНТОН

Привет, СИ!!

Захотелось поделиться наборчиком маленьких замечаний и комментариев, которые скопились у меня после прочтения некоторого количества ваших последних номеров.

Обо всем по порядку, по мере их припоминания.

1) «ХИТ! СУПЕРХИТ! МАГАХИТ! 100%ХИТ» – уже набили оскомину. Можно уже и определиться, кого как называть. Ну хотя бы по продажам – как «золотые и платиновые» диски. Кажется, что вот та же Onimusha и Venom будут несколько отличаться по продажам и по сборам. А первый, если не ошибаюсь – просто ХИТ!, а второй, много раз назывался СУПЕР-ХИТ! Создается впечатление, что все игры, которые рекламируются в журнале, получают просто перехваленные отзывы. Т.е. либо все хорошо, интересно и др, либо – СУПЕР_ПУПЕР_ХИТ!! ИМХО, СуперХитов вообще очень мало.

2) О прохождениях: Вот уже 4 номера подряд пишется прохождение Макса Пэйна. Игра проходится вообще за несколько дней, если играть только по вечерам. А прохождение растянулось на много страниц на 2 месяца. Да и мест, где можно было бы застрять в игре раз-два и все. Я понимаю – прохождение квеста, или сложной тактической игры, как Commandos, гдя вся суть – в переборе действий, или в точной и строгой их последовательности. Тут прохождение оправдано. А для Макса сошел бы и один выпуск с Хинтами и секретными местечками. А драгоценное журнальное место можно было бы освободить для чего-то другого. Почему бы вам не вернуться к тактике хинтов? Для большинства игр прохождение совсем не нужно, немного советов – и все проходится. А играть с хинтами приятнее, чем с точным прохождением.

3) Да и пожалуйста – если уж описываете сюжет игры, будьте точны. Тоже прохождение Макса, самый конец – «не чувствовал ничего, кроме бесконечной усталости, половина полицейских ждала его на улице, чтобы арестовать». Пардон. Тот кто это писал – он видел/слышал/читал, что было в конце? Если уж так тяжело сочинять – просто вставьте перевод последних слов/ролика в игре – и то будет правильнее, и точнее по эмоциям.

4) А железный раздел вам почти незачем. Ну разве для описания джойстиков и др, что в других журналах не опишут. А рассказывать про железо вы просто не сможете. Это нужно делать постоянно и на серьезном уровне. Или очень коротко – оптимальные конфигурации к покупке на сегодня при суммах 500/600/750/1000/1500.

5) Разговоры про приставки vs. пс уже утомили. Каждому свое, благо игры на каждой из них часто специфичные, и пересекаются нечасто, или есть на обоих платформах (спорт, гонки). Мне больше нравятся более серьезные истории и стиль ПС. А про приставки читать очень интересно. Хотя сейчас я озабочен поисками возможности взять в аренду на пару недель PS2 чтобы насладиться MGS2 – единственной игрой на приставках, которая меня сумела по-настоящему заинтересовать. Я люблю Кленси и его геополитические боевые триллеры, и был в восторге от MGS.

6) Моды на диск нужно выкладывать обязательно. Скачивать их тяжело, а удовольствия от них много. Правда, вы в основном все про Quake & Unreal. Есть и другие игры – например много миссий наклепали для Freespace 1&2. Для любителей космических леталок собрание миссий и кампаний для них от таких же любителей – настоящее локальное счастье. Да и не забудьте, в следующем году, когда будет окончательный мод для FS2 – Babylon 5, и полноценная игра от наших русских товарищей Babylon5-IFH поместить ее на диск – игрушка хоть и freeware, но по всем параметрам не будет уступать лучшим образчикам жанра – журнал с диском расхватают как студенты – горячие пирожки.

7) Да и пусть авторы побольше играют в описываемые ими игрушки! Для автора статьи по Red Faction – а сам он пробовал дать длинную очередь от бедра из калаша? У него еще не так перед глазами все трястись будет. Да и совет ему – в голову целься. Голова – слабейшее у большинства место! Штурмовой автомат в RedFaction – чуть ли не лучшее оружие. Хотя на придумывание сюжета и идей миссий у авторов ушло, я думаю, примерно столько же времени, сколько потратил я на написание письма., не больше :) Известно же – при наборе слепым методом скорость печати зависит в основном от скорости мысли, а не от проворности пальцев!

Ну все – больше ничего пока не вспоминается. Оставим недосказанное на следующий раз! Пока!

Антон

Прочитав письмо Антона, мне захотелось поделиться своим «наборчиком» маленьких замечаний и комментариев. Если не возражаете, по порядку:

1. Не стоит придавать термину «хит» слишком большое значение. Хитовость – это не оригинальность концепции, не гениальность игрового процесса, а... объем продаж.

2. В принципе, мы уже начали постепенно воплощать такое видение рубрики «Тактика». Разумеется, вместе с хинтами останутся и полные прохождения игр.

3. Точная цитата из журнала: «Половина полицейских Нью-Йорка ждала на улице, для того чтобы арестовать его... или спасти? Ему было все равно...» В чем здесь несоответствие с эмоциональным настроем финального ролика и лично Макса Пейна, мы так и не поняли.

4. Здесь позволю себе не согласиться. Рубрика «Железо» журналу нужна, и конечно, ее содержание так или иначе будет связано с играми.

5. Да мы вообще на такие темы и не разговариваем. Это все читатели...

6. Sure!

7. К такого рода вещам мы относимся очень строго, и, будьте уверены, виновные даже в самых незначительных фактических ошибках несут суровое наказание. Публичной порки, правда, мы пока не устраиваем, но кто знает, кто знает...

ALEXANDER

Здравствуй, Великолепнейшая Страна Игр, нет, лучше так – Величайшая, Гениальнейшая Страна Игр. И Вам Дмитрий – Первейшему и Умнейшему редактору и автору – здравствуйте!!! С Вашей точки зрения, Дмитрий, не очень ли «слабое» восхваление? Так, если кто не понял, к чему я веду: каждый раз открывая журнал и, читая «Обратную связь», я вижу, что все письма (практически все) содержат не сдержанные эмоции их авторов. Причем слова вроде «Многоуважаемая, Прекраснейшая» и т.п. не выражают практически ничего, кроме откровенной лести. Неужели нет писем с нормальным содержанием и вопросами, но без гнусного подхалимства. Или Вы такие письма специально отбираете, чтобы подлечить свое больное самолюбие? Следующее, на что я хочу обратить Ваше внимание – это ответы в Обратной связи. Я все чаще и чаще замечаю, что ответы на некоторые письма, которые содержат негативную для Вас информацию, становятся грубее и раз за разом, я наблюдаю, что Вы чуть ли не хамите авторам этих писем. Следите за своими эмоциями :-(Еще хочу отметить, что Вы не всегда отвечаете на все вопросы читателей, а на некоторые вопросы отвечаете отговорками.

Так, с «Обратной связью» вроде разобрались, переходим к следующим пунктам:

1. Диск. Я думаю, да и многие читатели со мною согласятся, что диск, а вернее интерфейс диска, не очень эстетичен, и к тому же диск немного подтормаживает, иногда забивает систему до «синих экранов» (правда «зависает» у меня только Win98, а с Win2000 все в норме) и т. д.

2. Оценка. Да, идея нова, оценки и оценочный уровень более продуктивны, но если подумать, чего-то не хватает. Мне кажется, что не хватает обзора минусов и плюсов игры, как было у Вас в предыдущей системе оценок. Также авторы временами не совсем объективно и понятно ставят оценку: «От Red Faction я ждал совсем другого, но, очевидно у создателей Descent что-то не заладилось». Не ясно, что ожидал Сергей Дрегалин от Red Faction, и не понятно, что не заладилось у создателей Descent?

3. Статьи. Слишком коротки и временами не слишком интересны. Заметно, что авторы работают не на полную мощность, как хотелось бы Нам – читателям. С содержанием журнала и интерфейсом диска тоже разобрались.

4. Как вы (имеются в виду все авторы (кроме Назарова!!!)) относитесь к себе: вы себя чрезвычайно любите и чрезвычайно гордитесь собою. Доходит до смешного: в номере 100 (кстати, поздравляю с прошедшим праздником) в обзоре своих прошлых номеров вы пишете о первом журнале: «Первый номер «Страны Игр» был назван также сигнальным. Просигнализировав таким образом о своем рождении, мы разделили мировую историю на два периода: то, что было до «Страны Игр» и то, что стало после выхода первого номера». БЕЗ КОММЕНТАРИЕВ.

Все, больше у меня к Вам претензий нет (пока нет).

P.S. Критику прошу принять вместе с мерами по предотвращению Вашего все более и более ухудшающегося положения.

P.P.S. Не забывайте, кроме Вас в России выпускается еще несколько серьезных игровых журналов, которые в отличие от Вас не кричат на каждом углу о своем всемогуществе, а занимаются Работой.

P.P.P.S. Уверен на 98%, что мое письмо не напечатают, потому что признаваться в собственных слабостях чрезвычайно трудно!

Ну, похоже на то, что моя (не побоюсь этого слова) конструктивная критика исчерпала себя. За сим прошу откланяться. Вечно ваш Alexander (Alexander_V_XXI@km.ru)

Должен заметить, что наряду с «ненормальными» письмами, мы публикуем и «нормальные». Более того, мы готовы опубликовать любое письмо, если нам кажется, что его содержание отвечает интересам какой-то части наших читателей. Что касается красочных эпитетов в адрес «Страны Игр», то их, разумеется, мы сами придумываем. По поводу грубости в «ОС» ничего сказать не могу. Могу лишь отметить, что это первое письмо, в котором были обнаружены подобные обвинения.

1. Относительно «эстетичности» интерфейса диска можно спорить довольно долго, но ограничусь лишь кратким сообщением о том, что совсем скоро мы планируем поменять оболочку CD.

2. Ну, обзор минусов и плюсов, собственно, содержится в самой статье. Зачем несколько раз повторяться? По поводу резюме: постараемся, что бы они были более конкретными.

3. Даже не знаю, что на это ответить... Мы, а также значительная часть наших читателей, придерживаемся иного мнения.

4. Действительно, мы любим то, что мы делаем, и гордимся «Страной Игр». Что же в этом плохого? Комментарии Alexander'а по поводу наших слов о первом номере журнала повергли меня в состояние глубоких раздумий. Теперь в статьях мы будем помечать весь юмор, шутки и приколы особым цветом или шрифтом... Может, даже в скобках будем писать: «Здесь нужно смеяться». Или: «Вот здесь улыбнитесь». А может даже: «Не принимайте всерьез, автор пошутил, чтобы вам было весело и интересно читать «Страну Игр»».

Позволю себе прокомментировать содержание постскриптумов. Первый: наше положение вовсе не ухудшается, это утверждение основано исключительно на личном мнении автора письма, приправленном изрядным количеством отрицательных эмоций. Второй постскриптум является откровенным хамством (кстати, что там о грубости в «Обратной Связи»?). И, наконец, несколько слов по поводу третьего: опубликовать письмо Alexander'а – это вовсе не значит продемонстрировать свою слабость. Скорее уж наоборот...

Покончив таким образом с критикой, перейдем к самолюбованию и крикам о своем всемогуществе:

USURPER

Здравствуй, многоуважаемая редакция Страны Игр!

После долгих лет раздумий решил написать тебе пару строчек. Естественно, ваш журнал мне очень нравится, иначе я бы не стал писать. Он нравится мне всем, начиная с авторов, кончая дизайном. Все свежо, красиво, интересно. Читаю его с упоением, всегда море информации. ВСЕ ИНТЕРЕСНО!!! Особенно нравятся рубрики НОВОСТИ, PREVIEW,REVIEW,ХИТ. О вашем сайте можно сказать то же самое – просто КЛАСС!

Недавно купил себе приставку Playstation 2 и чувствую полную поддержку вашего журнала! Это просто великолепно! Всегда найдется море информации о приставке, даты релизов, все, что нужно? И, насколько я знаю, вы – единственный журнал, так точно излагающий все изменения в игровой индустрии?

Писать о противостоянии приставок и компа бессмысленно... Все и так ясно. Компьютеры пока не получили достаточной мощности, а когда это случится известно только Богу :)) Но есть одно но, одна вещичка... Я никак не могу понять вашей политики с GBA. Зачем нам эти дурацкие доисторические ролики на диске, зачем это в журнале? Игровая индустрия давно ушла из эпохи ТАКИХ игр! Я считаю, что информация о ГеймБое вполне может присутствовать на страницах (кол-во продаж, разнообразие игр, интерес к этому карманному безобразию). Все это вполне может присутствовать в рубрике НОВОСТИ и дальше нее, на мой взгляд, выходить не должно. А уж когда я вижу обзор игры, меня бросает в дрожь. Подумайте над этим, пожалуйста! И еще один вопросик. В одной из ваших статей про MGS 2 вы писали, что террористичесике акты в Америке могут повлиять на сюжет игры и коренным образом его изменить? Это уже известный факт? Или это догадка?

Спасибо за то, что выслушали меня. С уважением , Usurper :))

Ситуация с GBA очевидна. Это современная консоль карманного формата, и мы как единственное в России издание, посвященное всем игровым платформам, обязаны какое-то место в журнале (отнюдь не большое) выделять для описания самых интересных игр на ней. Вот, собственно, и все. Относительно MGS2: это известный факт. Более подробно о подобных происшествиях вы можете прочитать в статье в этом номере.

МИХАИЛ

Здравствуй, Страна игр!

Вероятно, мое письмо придется вам не очень-то по духу, но что поделаешь. До недавнего времени я считал ваш журнал самым правдивым и компетентным, истиной в последней инстанции, да так оно и было (ваши восторженные статьи о Deus Ex, Flanker 2.0, Arcanum полностью оправдались после покупки этих игр), но с недавнего времени мое доверие к вам упало. Если вы помните, в одном из номеров журнала за 2000 год была помещена статья о тогда еще разрабатываемом Red Faction. Статья была небольшая, но в ней так красочно расписывались возможности революционно нового движка с Geo-Mod-ом, что после этой публикации я чуть ли не каждую неделю ездил на местный радиорынок в надежде увидеть там диск и перерыл весь Интернет в поисках информации о разработках. Но вот недели две назад я наконец-то увидел на одном из сидюшников заветную надпись. Пришел домой, проинсталлировался, сел играть. И вот здесь и начались разочарования. Почти с самого начала (а тем более и после прохождения игры) я понял, что этот самый Geo-Mod какой-то ущербный. Вообще, разрушаемых поверхностей и объектов в игре довольно мало, разве что стены в пещерах и очень немногих зданиях, так что говорить о каких-либо новых стратегических приемах, о которых писалось в статье, не приходится. Обещанных разрушенных складов с погребенными под ними врагами также нет. Самый крупный объект, который я завалил по ходу игры – это небольшая башенка с охранником. Причем для того, чтобы она упала, пришлось взрывать весь периметр стены: если хоть мизерный ее кусочек соединяет основание с верхушкой, последняя ни за что не рухнет (законов физики – ноль). Кстати, охраннику все это не принесло никакого вреда. Отдельный вопрос о жидкостях. Каких-либо рек на Марсе я вообще не обнаружил, так что затоплять и преграждать путь явно нечем. Есть только какие-то подземные озера, но когда я попытался взорвать берег одного из них, оказалось, что это невозможно, ожидаемой ямы не получилось. То есть обещанные реалистичные жидкости – полная туфта.

В общем, почувствовать себя полноправным обитателем марсианского мира ну никак не получается. Так что же, любимый журнал вешает лапшу на уши добропорядочным пользователям? Или у самой Volition не хватило сил реализовать все свои обещания? И если так, то не ожидается ли выхода второй части Red Faction (ну или другой игрушки на этом движке), в которой перечисленные недостатки были бы устранены?

С уважением, Михаил.

m_hacker@mts-nn.ru

Хотелось бы внести некоторые разъяснения. Обычно в процессе написания preview у автора нет возможности увидеть игру своими глазами (хотя все чаще и чаще встречаются исключения). Но даже если такая возможность есть, мы не в праве писать о том, что в игре не получилось и не удалось. Хотя бы потому, что игра еще не вышла и к моменту ее появления на полках многое может измениться. Поэтому в preview нам приходится опираться на слова разработчиков, которые, что уж греха таить, эту самую лапшу вешают на уши всем без исключения, не терзаясь особыми угрызениями совести. Но уж в обзоре мы обязаны следовать исключительно фактам.

НИКИТА AKA REBEL

Здравствуй, СИ! Здравствуй, уважаемая редакция!! Здравствуй, Дмитрий!!!



Пишу я, чтобы критиковать. Да-с... никогда не думал, что дойду до этого, но последний номер меня вынудил. Я не знаю, почему почти все читатели так Вами восторгаются, говоря что, читают СИ, чуть ли не с первого номера и что все у Вас здорово. Нет не здорово.

Что-то Вы теряете в погоне за дизайном и бесконечными капризами читателей.

Предлагаю выразить критику в виде сравнения последнего (№101) выпуска с номером далекого июля

1998 (ибо даже Вы писали о том, что, по мнению многих, он лучший за всю пятилетнюю историю СИ).

Начну с обложки. Тут, к счастью никакого изменения за 3 года не произошло.

Далее следует оглавление. Оно стало даже лучше: доступно и красочно.

Теперь первая рубрика – «Новости», они как и раньше новости – тоже почти без изменений.

«Специальный репортаж» – серьезная потеря, очень интересная рубрика была. Далее следует вечное (во всех смыслах) «В разработке». Тут и начинается критика. Объясните, почему нельзя поставить в углу каждого скриншота небольшой символ платформы (PC, PS1,2 , GC, XB)? Об этом Вы не догадались за 5(!!!) лет работы. Эта мелочь очень помогает читателю отличить его любимый PC от PS2. Зато значки “video”, “demo” и “patch” – это важная доработка.

Теперь самое болезненное – «Обзор», бесспорно, самая важная рубрика в журнале. Именно от того, как Вы оцените ту или иную игру, зачастую зависит станет ли покупать ее читатель. И Ваша оценка – это последняя точка над i. Так почему убрана почти идеальная система, когда отдельно оценивается техническая сторона игры? Я не говорю, что Ваше мнение не интересно, но если Вы ставите оценку, извольте объяснить почему. А короткие «достоинства», «недостатки» и «резюме» вполне с этим справлялись. Поправимая потеря...

«Киберспорт» без комментариев. «Онлайн». Сергей Вы молодец! Пять балов! «Железо» – сомнительная рубрика для журнала такой направленности... Во всяком случае переносной HDD не самое главное для геймера. Было бы интересней читать тесты разных там джойстиков, рулей, штурвалов – геймерского железа. «Тактика» – рубрика, на которую уходит СЛИШКОМ много места. Это было позволено старой СИ, которая была толщиной более 190 страниц, а теперь, когда их количество стало меньше сотни, такой объем – непозволительная роскошь! Не лучше ли просто написать расположение секретов и принцип уничтожения самых сильных противников?

«Коды» – рубрика иногда важная и занимает ровно столько места, сколько ей положено. Ну и, наконец, то куда я это письмо и отправляю – «Обратная связь». Эта самая универсальная рубрика.

Подводя итог, хочу сказать, что не стало в СИ какой-то изюминки. Того, что делало из журнала книгу(!), а это было действительно подвигом. Не пора ли подзадуматься и решить, насколько нужен новый дизайн, если каждый раз меняя свой облик СИ становится все более чужой. Однако, не смотря на все Ваши недостатки, я буду продолжать Вас читать. Потому, что Вы – лучшие.

Ваш вечный читатель,

Никита aka Rebel aka Emperor

P.S. Чуть не забыл упомянуть В. Назарова – человека-легенду, автора с самой странной репутацией. Форма изложения мыслей Вячеслава действительно заслуживает уважения, как, впрочем, и владение Дмитрия русским языком. И не нужен никому Ваш ящик пива, главное пишите, у Вас талант, господа!

Ничего себе! (Это я не о постскриптуме, а о письме). Такой детальный анализ достоин всяческого восхищения и, естественно, традиционного приза от компании Schick. Чтобы получить его, пиши на vika@gameland.ru. Единственное, что меня настораживает, это неожиданный вывод. «Не стало какой-то изюминки», — кто бы сказал мне, что это за изюминка такая загадочная, которой не стало... Абстрактная «толщина»? Неужели, старый дизайн? Кстати, мы никогда не ставили перед собой цель сделать из «Страны Игр» книгу. Мы стремимся к тому, чтобы делать лучший журнал об играх. Ностальгия – это, конечно, хорошо, но в таких случаях она неуместна. Если вы со мной не согласны, то больше ничем убедить не смогу...

CONTENT #23 (104)

ДЕМО-ВЕРСИИ
Tom Clancy's Ghost Recon
Myth III: The Wolf Age
Takeda
Demolition Derby & Figure 8 Race

ВИДЕО
Star Wars Episode II: Attack of the Clones
Dead or Alive 3
Doom for GameBoy Advance
Head Hunter
Herdy Gerdy
Rally Trophy
Star Wars: Rogue Leader (2 ролика)

СТАТЬИ
Blood Omen 2
Max Payne
NHL 2002
Pikmin
Project Eden 2
Red Faction
Silent Hill 2
Warlords: Battlecry II
Блицкриг
Корсары

ИНТЕРНЕТ
Windows Media Player 7.1
RealPlayer 8 Basic
DirectX 8.0a for Windows 9x, ME
Quick Time 5.0
Kali 2.3

SPECIAL
Слово редактора
Macromedia Flash
Wallpapers Star Wars: Galactic Battlegrounds (3 шт.)
Wallpapers Red Alert 2: Yuri's Revenge (5 шт.)
Wallpaper Zax: The Alien Hunter
Wallpaper World of Warcraft
Wallpaper Silent Hill 2

ПРИМОЧКИ
Counter-Strike 1.3 Full Client
Unreal Tournament: Legacy
Unreal Tournament: Bonus Pack 1
Unreal Tournament: Bonus Pack 2
Quake III – Запись соревнования с турнира по WCG (5 шт.)
Counter-Strike – Запись соревнования с турнира по WCG (2 шт.)
GeekPlay

ПАТЧИ
Red Faction v1.10 Patch
Conquest: Frontier Wars v1.01
Conquest: Frontier Wars .ini fix
KISS Psycho Circus: The Nightmare Child v1.13
Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura v1074
Tropico v1.05
Project Eden v1.01
Rogue Spear: Black Thorn v2.61 US version
Rogue Spear: Black Thorn v2.61 UK version
Aliens Vs. Predator 2 v1.0.9.2
Commandos 2: Men of Courage Patch
Unreal Tournament v436 Patch
Venom. Codename: Outbreak v.1.2 (Rus)
Starship Troopers: Terran Ascendancy nVidia Patch
Starship Troopers: Terran Ascendancy v1.1
Kohan: Immortal Sovereigns v1.3.1
Anarchy Online 12.9

Рекомендуемые системные требования:
P2-300, 64 Mb RAM, 8x CD-ROM

CD



1С МУЛЬТИМЕДИА
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

По вопросам оптовых закупок
и условий работы в сети
«1С:Мультимедиа» обращайтесь
в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru



Сначала были АЛЛОДЫ. Потом — ПРОКЛЯТЫЕ ЗЕМЛИ.

Демиурги

Новый проект 2001 г. NIVAL Interactive

- первая пошаговая стратегия с захватывающими тактическими поединками
- качество графики намного превосходит все известные игры жанра
- индивидуальный стиль боя для каждого игрока: неограниченное число выигрышных стратегий
- необычайно разнообразный игровой мир: более 300 заклинаний, более 120 фантастических существ

Четыре расы заклинателей сталкиваются в жестоком противоборстве за обладание миром. Ни лицами, ни искусством боя не похожи они друг на друга, и союзы меж ними — лишь краткая передышка в смертельном бою. Ведь тому, кто превзойдет остальных и достигнет верховной власти, будет дарована великая мощь.

1С ФИРМА «1С»

NIVAL INTERACTIVE

POWERED BY gamespy

www.etherlords.com www.nival.com games.1c.ru

Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва
ВЦ «Горбушка», 2 этаж;
ул. Б. Якиманка, 26, маг. «Дом Игрушки»;
ул. М. Бирюзова, влад. 17;
ул. Марксистская, 9,
«Дом деловой книги»;
Ленинский проспект, 62/1,
«Кинолюбитель»;
Ленинский пр-т, д.6, МГГУ;
Ореховый бульвар, д.15,
«Галерея Водолей»;
ул. Тверская, д.8, стр.1;
ул. 2-я Тверская-Ямская, 54;
ул. Исаковского, 33/1;
Олимпийский проспект, 16;
Марксистская, 3 ,маг. «Планета»;
ул. Старокачаловская, 16;
ТД «Перекресток в Северном Бутово»;
ул. 8-го Марта, 10;
ул. Авиамоторная, 57;
Осенний б-р, 7, корп. 2;
Б. Строчиновский пер., 28/11;
ул. Генерала Глаголева, 26;
ул. Смольная, 24 «а»;
ул. Б. Ордынка, 19, стр. 2,
«Бизнес книга»;
ул. Башиловская, 21;
3-ий Добрынинский пер., 3/5, корп. 1;
Воробьевы горы, МГУ, НИИЯФ,
корп. Высоких энергий;
ул. Новая Басманная, 31, стр. 1;
ул. Ивана Франко, 38, корп. 1;
ул. Тверская, 25/9;
ул. Нижняя Красносельская, 45, кв.41;
Ленинский проспект, 89;
ул. Профсоюзная, д.128, к.3;
Рязанский пер., 2;
ул. Тверская застава, 3;
ул. Русаковская, 27;
ул. Руставели, 1;
Савеловский ВКЦ, В23;
ул.Полянка, 28,
Дом Книги «Молодая Гвардия»;
ул. Селезневская, 21;
Университи, 2-й этаж;
Зубовский б-р, 17, стр.1;
Савеловский ВКЦ, В13;
ул. Земляной Вал, 2/50;
м. «Марьино», Торговый комплекс, пав.19;
ул. Пятницкая, 59/19, стр.5;
ул. Новослободская, 16;
Воронцово поле, 3, стр. 2-4;
Ломоносовский пр-т, 23;
Зубовский б-р, 17, стр.1;
Савеловский ВКЦ, В27;
ул. Земляной вал, 2/50;
пр-т 60-летия Октября, 20;
Духовской пер., 14;
ВВЦ, павильон №1 («Центральный»),
2-й этаж, «Автоматизация»;
ТЦ «Электронный рай», бокс 3В-22;
ул. Новогиреевская, 4, корп.1;
Каширское шоссе, 56, корп.1
Альметьевск
ул. Ленина, 25
Астрахань
ул. Савушкина, 43, оф. 221;
ул. Савушкина, 51
Барнаул
ул. Деповская, 7
Брянск
пр-т Ленина, 31
Великий Новгород
Григоровское шоссе, 14А, 4 этаж, «НПС»;
ул. Рахманинова, 3, «Сплав XXI-век»;
ул. Псковская, 18
Владивосток
ул. Фонтанная, 6;
Океанский пр-т, 140,маг. «Академкнига»
Владимир
ул. Дворянская, 11;
ул. Дворянская, 10;
ул. Б.Московская, 36
Волгоград
ул. 39-я Гвардейская;
ул. Канунникова, 6
Вологда
Ул. Челюскинцев, 3, «Пассаж»
Воронеж
ул. Ворошилова, 34-50
Геленджик
Ул.Полевая, 33, «На Полевой»
Горно-Алтайск
Пр.Коммунистический, 83
Дзержинск
Ул. Ленина, 48
Екатеринбург
ул. Вайнера, 15-2
Иваново
пр. Ленина, 5;
пр. Ф.Энгельса, 10, м-н «Союз»;
ул. К.Маркса, 42/62, м-н «Орбита»
Ижевск
ул. М. Горького, 79
Истра
ул. Ленина, 23
Йошкар-Ола
ул. Зарубина, 35
Калуга
ул. Кирова, 7/47
Кемерово
ул. Тухачевского, 22 «а»-102
Киев
ул. Терещенковская, 13
Киров
ул. Московская, 12
Краснодар
ул. Старокубанская, 118, оф.212,
«Софт»;
ул. Красная, 43, «Дом книги»;
пр-т Чекистов, 17/4
Красноярск
ул. Урицкого, 61, «ОфисЦентр»
Лангепас
ул. Ленина, 28-а, маг. «Пеликан»
Липецк
ул. Первомайская, д.78;
ул. Космонавтов, 28;
Пр. Победы, 21-в, «Электрон»
Лысьва
ул. Смышляева, 4
Минск
ул. Я. Коласа, 1
Нефтекамск
ул. Ленина, 15
Нефтеюганск
«Росси», мкр. 2, д. 23
Нижневартовск
ул. Менделеева, 17П
Н.Новгород
ул. Большая Покровская, 66;
ул. Маслякова, д.5, оф.7;
ул. Гордеевская, 97;
ул. Карла Маркса, 32;
ул. Маслякова, 5,
компьютерный салон «Все для
бухгалтера»;
ул. Карла Маркса, 32,
компьютерный клуб «Гладиатор»
Новороссийск
ул.Советов, 68/36
Новосибирск
Красный пр-т, 157/1;
Ноябрьск
ул. Киевская, 8, маг. «Мегабайт»;
УТДС-121
Оренбург
ул. Володарского, 20
Пенза
ул. Коммунистическая, 28
Пермь
ул. Большевистская, 96, салон «West Ural»;
ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»;
Комсомольский пр-т, 72, маг. «Феникс»
ул. Луначарского, 58
Петропавловск-Камчатский
м/рынок «Спутник», 8 км
Псков
ул. Металлистов, 13
Пушкино
Московский пр-т, 5
Реутов
ул. Южная, 10
Рига
ул. Дзербенес, 14, оф. 502 «ANDI»;
ул. Бривибас 39, т/ц «B39», SIA «636»;
ул. Кр. Барона 25, SIA «636»;
ул. Кр. Валдемара, 73;
ул. Маскавас 357, т/ц «DOLE», SIA «636»
Ростов-на-Дону
ул. Лермонтовская, 197,
салон «Лавка Гэндальфа»
Самара
ул. Мичурина, 15,
ТТЦ «Аквариум», секция «АПС», 2 эт.
С.-Петербург
Лиговский пр-т., 1, оф. 304;
ул. Большая Морская, 14,
маг. «Эксперт-Телеком»;
Нарвская пл., 3, маг. «Аякс»;
Невский пр-т, 28, «СПб Дом Книги»;
ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж;
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»;
Каменоостровский пр., 10/3,
Компьютерный супермаркет «АСКоД»;
ул. Рубинштейна, 29,
Компьютерный супермаркет «АСКоД»;
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;
пр. Стачек, 77, «Компьютерный Мир»;
Московский пр., 66, «Компьютерный Мир»;
пр. Славы, 5, маг. «MariCom»;
пр. Просвещения, 36/141, маг. «MariCom»;
ул. Народная, 16, маг. «MariCom»;
пр. Большевиков, 3, маг. «MariCom»;
Левашовский пр., 12;
Лиговский, 73;
Лиговский пр-т, 72, «РентКом»
Тамбов
ул. Советская, 148/45;
ул. Советская, д.1/4;
ул. Мичуринская, 149б
Тверь
Универмаг «Тверь», 1 этаж
Тюмень
ул. Мельникайте, 72/1 маг. «Смак»;
ул. Минская, 9Б
Ульяновск
ул. Совесткая, 19, к.201
Хабаровск
торговый комплекс «Кристалл»
Череповец
ул. Тимохина, 7, ТЦ «Фортуна»,
2 этаж, пав. №5;
ул. М.Горького, 32;
ул. Ленина, 80, офис 6
Шатура
ул. Школьная, 15
Электросталь
пр. Ленина, КЦ «Октябрь»;
Фрязевское ш., 50;
ул. Юбилейная, д.9, кв.60
Юбилейный
ул. Тихоправова, 1
Южно-Сахалинск
ул. Емельянова, 34А, маг. "Орбита"
Якутск
ул. Аммосова, 18, 3 этаж
Ярославль
ул. Кирова, 11
Интернет-магазины
www.ozon.ru
www.bolero.ru

а также в фирменных магазинах Москвы:

Партия: «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т., 1; «Галерея Домино» Калужская пл., 1; «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7; «Мир Электроники» ул. Земляной вал, 32/34; «Олимпик» Мичуринский пр-т, 45; «Электроника» пр-т Мира, 118А; «Электроника» ул. Верхняя Масловка, 7; «Электроника» ул. Брянская, 12; «Электроника» ул. Солянка, 1; «Электроника» ул. Рокотова, 5; «Электронный Мир» Ленинский проспект, 70/11

М-Видео: ул. Автозаводская, 11; Чонгарский б-р, 3, корп.2; ул. Маросейка, 6/8, с.1; Столешников пер., 13/15; ул. Люблинская, 169; ул. Никольская, 8/1; ул. Бол. Черкизовская, 1; ул. Измаиловский вал, 3; ул. Пятницкая, 3;

Электрический Мир: ул. 9-я Парковая, 62-64, м-н Первомайский; Жулебинский бульвар, 9; Новокосинская ул., 36
Юнивер Компани: пр-т Вернадского, 101-1; ВВЦ, павильон «Вычислительная техника»
Формоза: ул. Генерала Белова, 4; ул Шаболовка, 61/21; ул. Профсоюзная, 98, корп.1
Белый Ветер: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 2, ГУМ, 1 эт.; ул. Садово-Кудринская, 7, ГУМ на Садовом.
ePlay: ТЦ «Университи» Джавахарлала Неру пл. 1; ТД «Новоарбатский» ул. Новый Арбат 11, стр.1; «Детский мир» Театральный пр-д 5.
Союз: ул.Старый Арбат, д. 6/2; м-н «Норис» Ленинградский пр-кт, д. 33А; ТД «РАМСТОР» Ярцевская ул., д. 19; пр-т Мира, д.116; ЦУМ, магазин «всеСОЮЗный»; ул. Петровка, д. 2, 6 этаж, Щереметьевская ул., д. 60А; ул. Мясницкая, м-н «Библио-Глобус»; Волгоградский пр., д. 133.


EMPIRE EARTH
SOFT CLUB
СТРАНА ИГР
STAINLESS STEEL STUDIOS



Джей и молчаливый Боб
наносят ответный удар
МДМ•КИНО
www.mdmkino.ru
С 30 НОЯБРЯ
м. Фрунзенская, Комсомольский пр-т, д. 28